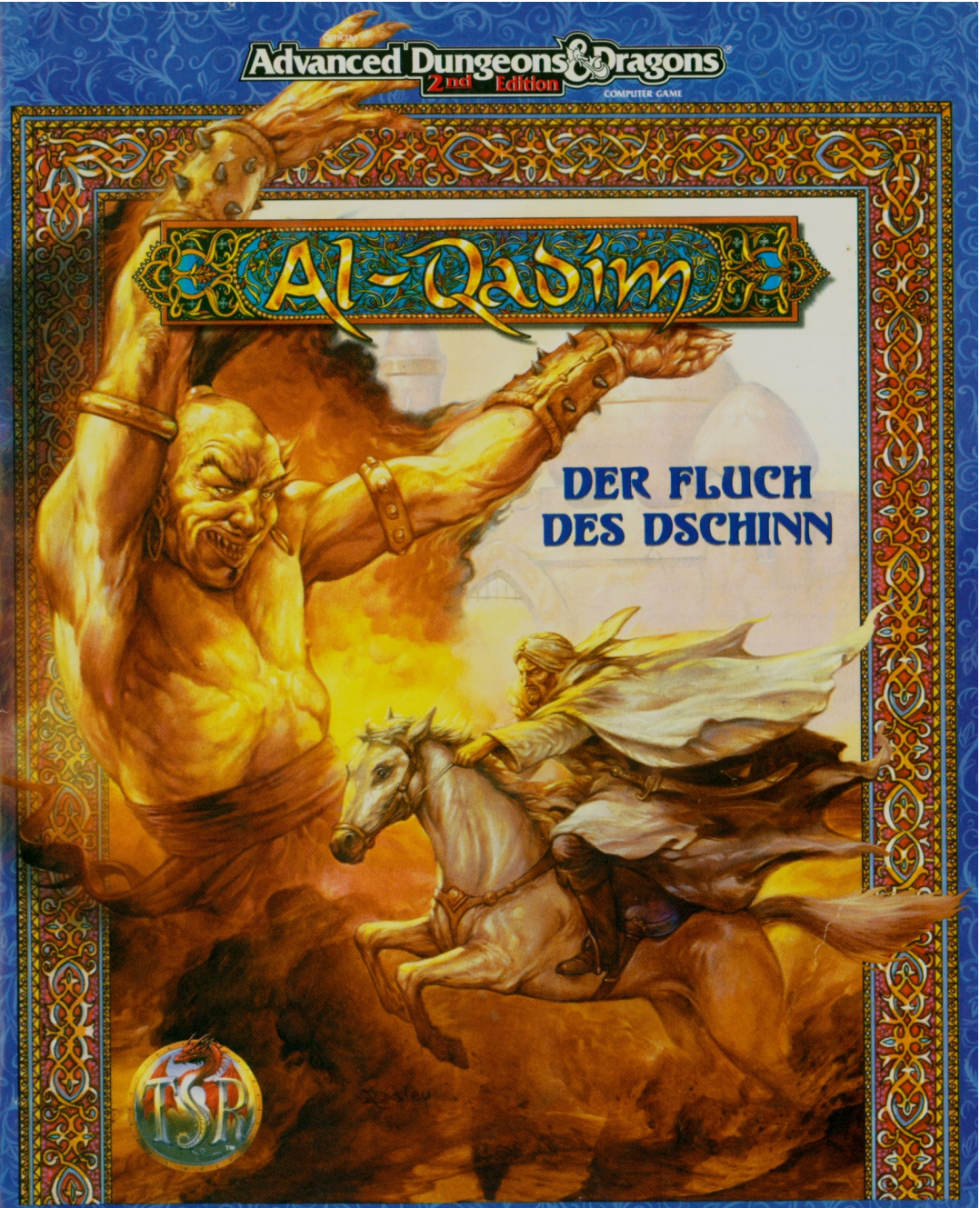
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
COMPUTER GAME

Al-Qadim

DER FLUCH DES DSCHINN



TSR

SSI

Inhaltsverzeichnis

DIE SEGNUNG DES DSCHINN 2
EINLEITUNG 15
Die Al-Qadim™ Spielwelt 15
Was liegt dem Spiel bei? 18
Kopierschutz 18
Schnellstartanleitung 19
Das Anfangsmenü 20
Steuerung per Joystick 20
Steuerung per Tastatur 21
Steuerung per Maus 21
Das Options-Menü 23
IHR SPIELCHARAKTER 24
Grundsätzliches 24
Attribute des Charakters 26
Bewegen des Charakters 28
Gehen 28
Mit anderen Personen sprechen 30
Ziehen und Schieben 31
Zerbrechen und Zerschlagen 32
Öffnen und Schließen 32
Verstecken und Schleichen 33
KAMPF 34
Benutzung des Schwertes 34
Benutzung der Schleuder 36
Ausweichen 37
Wenn Sie getroffen werden 37
BENUTZEN VON GEGENSTÄNDEN 38
Gold und Edelsteine 39
Tränke 39
Ringe 41
Magische Splitter 41
ZAUBERSPRÜCHE DER MAGISCHEN SPLITTER 43
BESTIARIUM 46
Gefährliche Bewohner der Al-Qadim™-Welt 47
Beschreibung neuer Monster 56
MONSTER- UND MAGIEVERZEICHNIS 68

Die Segnung des Dschinn

Die Dao platzte ohne Ankündigung in die flammenden Gewölbe. Sofort kam auf einem Feuerkissen eine Dienerin Efreetis angeflogen, um ihr den Weg zu versperren.

„Nun, wenn das mal nicht die erhabene Beya Hrampulpishkin ist! Die mit dem göttlichen Antlitz und den mächtigen Muskeln! Schädelspalterin und Herrin der Unterirdischen! Welch ein besonderes Vergnügen. Leider... ist seine Eminenz, der große Efreeti Mirza Gubishbuskin mal wieder von einer herausfordernden Partie Schach gefesselt und kann keinen Besuch empfangen. Vielen Dank, daß Sie uns mit Ihrer Anwesenheit beehrten und..."

„Genug von deinem Geplapper!" Die Dao ließ ihre gewaltige Faust in das Gesicht der Dienerin fahren und schickte sie quer über das riesige Schachbrett. Die Dschinn betrachtete ihre Faust: das Haar war von der Berührung mit dem niedereren Dschinn versengt. „Beim nächsten Mal sollte ich wohl meine Axt mitbringen", murrte sie.

Die Dschinn stampfte über das Schachbrett und schlug die unsichtbaren Spielfiguren zur Rechten und zur Linken. Von der anderen Seite des Brettes ertönte ein furchtbares Gebrüll.

„Wer wagt es, den ehrenwerten Efreeti Gubishbuskin bei seinen Vergnügen zu stören? Welcher dümmliche, unverschämte, hirnlose..."

Die ehrenwerte Dao ging auf den riesigen Dschinnlord zu und schubste dabei die Schachkönigin zur Seite. „Ich bin es: Beya Hrampulpishkin, jene, die die Berge zum Erschüttern bringt! Und ich verlange eine Audienz mit seiner Eminenz, dem Prahlhans, dem rußspuckenden König der Küchenfeuer!"

Der gigantische Efreeti lief noch roter an, die Flammen um ihn herum züngelten wütend. „Ich hätte wissen müssen, daß du es bist, du unverschämte Hexe! Wo ist meine Dienerin?"

„Ich habe sie verbannt. Wenn du für einen Augenblick mal aufhören kannst, dumm herumzureden, dann hätte ich etwas dringendes mit dir zu besprechen." Die Dao warf den Sack zu Boden, den sie die ganze Zeit getragen hatte. Ein Stöhnen war zu vernehmen, als der Sack auf dem Boden aufprallte. Danach war Ruhe.

Der Efreeti verschränkte seine gewaltigen Arme vor seiner Brust. Ich habe deine Gegenwart hier auf dieser Insel lange genug geduldet, mächtige Kieselspalterin, Schreckgespenst der kleinen Tiere! Doch nun bist du zu weit gegangen! Ich werde dir eine Chance geben, meine Aufmerksamkeit zu erlangen. Wenn du versagst, dann wird dir und deinen pathetischen Kumpanen mein Haß zuteil werden, bis niemand von euch mehr lebt!"

Die Dao stemmte ihr Hände in die Hüften und formte die Augen zu schmalen Schlitzen. Die Flammen warfen Lichtreflexe auf ihre dunkle Haut. „Ein weiterer Dschinn wird gesegnet werden", verkündete sie und erlaubte sich ein kleines Lächeln auf den Lippen.

„Das ist grotesk! Und wenn es wahr wäre... was ginge es mich an?"

Die Augen des Efreetis öffneten sich noch weiter. Er nahm seinen Blick von der Dao, während seine Flammen kaum merklich schrumpften. „Unsinn", sagte er leise.

„Laß uns keine Spielchen spielen, großer Efreeti", sagte sie in einem sanfteren Tonfall. „Wir kennen beide die Antwort auf diese Frage. Würde ich selbst hierher kommen, würde ich mich derart erniedrigen, um diesen infernalen Ofen zu betreten, wenn es nicht wirklich dringend wäre?" Um sie herum wallte heiße Luft und das Abbild des Efreeti tanzte hinter dem Schleier dieser enormen Hitze.

Gubishbuskin beugte sich vor und sagte, „Gib mir einen Beweis!"

Die Dao griff nach dem Sack und schlitzte diesen mit einem langen Fingernagel auf. Danach hob sie das untere Ende auf und zog mit einem Ruck daran. Eine zerzauste, junge Frau purzelte heraus, rollte über das

Schachbrett und kam vor den Füßen des riesigen Efreeti zum Liegen. Ihre Augen füllten sich mit furchtbarer Angst, als sie ihren Blick hob. „Eure Hoheit, verschont mich, ich... ich flehe um Gnade! Ich bete, daß mein Eindringen Euch nicht bei Eurer äußerst wichtigen Schachpartie stört. Ich bitte tausendmal um Entschuldigung, mächtiger Armeezerstörer." Sie fiel zitternd auf ihre Knie.

Der Efreeti lächelte und ein Hauch schwarzen Rauchs drang aus seinem Mund. „Ich liebe Kriechereien." Er streckte seinen kleinen Finger aus und eine winzige Flamme schoß heraus und landete zu Füßen der Frau. Plötzlich loderte die Flamme auf und mit einem Blitzen umschloß sie die Frau mit Feuer. „Bitte, Gnade, mächtiger Lord, Eure Hoheit, Eure Eminenz... bitte!" Ein kleiner Feuerelementar sprang auf ihr Gewand und fing an, sich schleunigst auszubreiten. Ihr Gesicht füllte sich mit Schrecken, und sie schlug verzweifelt nach den Flammen.

„Was nützt es, in die Vergangenheit zu blicken? Was war, das war und ist nicht mehr von Belang."

„Genug gespielt!" Die Dao schritt auf das Geschehen zu, füllte ihre Lungen mit der heißen Luft und blies quer über das Schachbrett. Die Flammen um die junge Frau wurden augenblicklich gelöscht... ebenso wie ein paar von den Flammen, die den Efreeti umgaben.

Gubishbuskin starrte die Dao an und öffnete seinen Mund, um etwas zu sagen.

„Dies ist meine Hakima", unterbrach Hrampulpishkin ihn geschickt. „Sie ist meine Seherin und hat mir eine Zukunft gezeigt, die dich sehr interessieren wird."

„Sie ist doch gerade mal ein Kind! Sieh mich an, Mensch!" Die Blicke der verängstigten Frau trafen sich mit denen des Dschinns. Ganze Flüsse des Schweißes rannen ihre Wangen herunter. „Kannst du wirklich in die Zukunft blicken, Kind?"

„Oh, ja, großartiger und äh... gutaussehender Dschinnlord. Und ich kann ebenfalls in die Vergangenheit schauen."

„Was nützt es, in die Vergangenheit zu blicken? Was war, das war und ist

nicht mehr von Belang."

Die Zukunft jedoch... nun das ist eine andere Geschichte.

Doch ein Kind wie du..."

„Sie ist kein Kind", unterbrach die Dao ihn. „Sie ist über vierhundert Jahre alt. Ich finde, daß das nach menschlichem Standard eine ziemliche Reife ist." Die Dao baute sich hinter der Frau auf und strich ihr grob durch das Haar. Die Frau erzitterte. „Ihr Name ist Khatariana. Sie steht schon seit vielen Jahren in meinen Diensten. Obwohl ihr einige Dinge verschlossen sind, waren ihre Vorhersagen bisher immer zutreffend. Zeige uns deine Vision, Frau. Zeige seiner Eminenz, was war und nicht mehr von Belang ist."

„Mit Eurer Erlaubnis, Eure Eminenz."

Der Efreeti nickte.

Khatariana zog einen kleinen Beutel aus ihrem Gewand und holte eine Handvoll Sand heraus. „Der Sand der Sicht, der Staub des Schicksals... jedes Sandkorn kommt aus einem anderen Land. Vom tiefsten Süden Zakharas bis hin zum eisigen Norden. Jedes Korn erzählt eine Geschichte." Sie breitete den Sand vor sich aus und die einzelnen Körner reflektierten das Feuer des Dschinns.

„Sand der Sicht! Staub des Schicksals! Was für ein Unsinn!" Der Efreeti brüllte vor Lachen. „Erwartest du etwa, daß ich diesem Märchen Glauben schenke?"

Die Frau bewegte ihre Hand über den Sand, und ein Bild erschien in strahlend schöner Klarheit. Eine Stadt war zu sehen, Kinder tanzten in den Straßen, Magier praktizierten ihr Geschäft mit vielen Explosionen und Funkenregen.

„Beim Bart des Weisen, ich kann sogar die Kamele riechen!" Die Augen des Efreeti waren starr vor Verwunderung.

„Eine Stadt wie keine andere. Magie dringt aus dem bloßen Boden hervor. Die Kranken sind geheilt, die Alten gehen aufrecht und die Kinder wachsen auf, um große, mächtige Krieger zu werden. Aber, so wie es schon immer gewesen ist, seit Dschinn und Mensch über die Erde wandern, gibt es hier jene, die etwas stehlen wollen, das nicht ihnen gehört.

Deshalb beschützen ein großer Sha'ir und sein erhabener Dschinn diese Stadt. Es ist ihre Aufgabe,..." „Warte", brüllte der Efreeti. „Dies ist die Stadt Zaratan. Die Zaubererinsel, die ich nur zu genau kenne. Warum zeigst du mir das? Ich kenne die Geschichte! Ich brauche sie nicht noch einmal zu sehen."

„Du kennst nur einen Teil der Geschichte, oh Großer", sagte Hrampul-pishkin. „Was war, das war, aber was wird, das wird sein wie es war..."

„Genug Doppeldeutigkeiten! Wenn ich dies ertragen muß, dann fahre fort und beende es!"

In der Stadt ging es geschäftig weiter. Plötzlich wurde der Frieden von einem Schrei unterbrochen. „An die Waffen! An die Waffen! Monster am Tor!" Die Leute erstarrten vor Schreck und rannten dann wie verrückt durch die Straßen. Männer und Frauen kamen aus ihren Häusern und schwangen Waffen. Die Älteren sammelten die Kinder ein, und Soldaten und Magier bereiteten sich auf eine Schlacht vor. Am Strand vor der Stadt materialisierten sich Monster aus der Luft. Ogrimas, Ettins und andere seltsame Kreaturen, die bislang niemand kannte, griffen blitzschnell die Soldaten an.

„Niemand wußte, woher diese Schreckensgestalten kamen. Es gab keine Vorwarnung. Sie schlugen furchtlos zu, metzelten die Soldaten und die Bewohner nieder, die ihnen im Wege standen. Alle wußten, daß es für die Stadt nur eine Hoffnung gab."

Die Frau wischte erneut mit ihrer Hand über das Bild und eine andere Szene erschien. Es war ein Sha'ir, der schockiert stehenblieb, als Leute an ihm vorüberrannten.

„Wie kann das sein? Wer würde es wagen?", stammelte er.

Plötzlich griff ein Mann nach seinem Gewand. „Farid! Farid al-Mutan! Ihr müßt uns helfen! Schnell, ruft den Dschinn, bevor alles verloren ist!"

Todesschreie und Schrecken füllten die Luft. Ein Ogrima schritt durch das Stadttor, einen schlaffen Soldaten hinter sich herziehend. Er warf den Mann weg und begann, seine Keule zu schwingen.

„Ja, Al-Jurat... ja... natürlich... der Dschinn! Ich verstehe nur nicht...

„Jetzt Farid! Ihr müßt den Dschinn jetzt rufen", flehte der Mann.

Die Starre fiel schlagartig von dem Sha'ir ab und er erhob seine Arme.

„Großer Dschinn Efreeti, mein verehrter Diener, folge meinem Ruf, hilf deinem Herrn Farid al-Mutan."

Ein feuriger Wirbelwind wuchs vor dem Sha'ir. Er wuchs und nahm Sand und Schutt auf. Danach zerplatzte er, als eine breite Feuersäule aus der Erde explodierte. Aus den Flammen formte sich ein riesiges Bild. Der große Efreeti ragte mit verschränkten Armen über dem Mann empor und ein kaum merkliches Lächeln erschien auf seinem Gesicht.

Der Dschinn starrte das Bild in dem magischen Sand an und lachte in sich hinein. „Ich habe mich getäuscht. Diese kleine Darbietung ist sehr unterhaltsam. Seht mich an! Sehe ich nicht wunderbar und furchterre-gend zugleich aus? Und dieser Auftritt! Ha! Niemand hätte das besser arrangieren können. Fahre fort, kleine Frau, dies ist der beste Teil."

Das Bild in dem Land wurde noch lebendiger.

„Mächtiger Dschinn, deine Anwesenheit ist hier von größten Nöten. Ich hoffe, daß mein Ruf dich nicht gestört hat. Aber die Situation ist von Dringlichkeit." Der Sha'ir verbeugte sich höflich vor dem riesigen Efreeti.

„Dein Ruf stört mich jedesmal! Aber niemals hatte ich eine andere Wahl, als meinem Herrn zu gehorchen." Der Dschinn spuckte diese Worte mit Verachtung aus. „Was ist dein Begehr?"

„Oh Dschinn, die Stadt wird von einer Armee von Monstern belagert. Benutze deine überwältigende Macht, um sie von der Insel zu vertreiben. Das wäre nur eine einfache Aufgabe für jemanden, der so mächtig ist, wie du."

„Hmmmm, ich sehe, du hast ein Problem", grinste der Dschinn. Zwei Stadtleute kämpften sich gerade damit ab, einen leblosen Körper beiseite zu schaffen. „Ich habe eine Antwort für dich, mein Meister." Der Dschinn blickte wie zufällig zu dem Blutbad am Stadttor.

„Bitte, oh Großer, dein bescheidener Herr bittet dich, nicht zu zögern, uns zu helfen!" Nicht weit entfernt zerschnitt ein Schrei die Luft. „Bitte, Efreeti, tu es jetzt!", bettelte der Sha'ir.

Langsam erlaubte der Dschinn seinem Blick, sich wieder auf den Sha'ir zu senken. Er legte den Kopf zur Seite und sagte langsam ein einziges Wort: „Nein."

„Nein, nein, nein!“, lachte der Dschinn. „Ich gehorche dir nicht mehr. Du bist nicht mehr mein Herr!“

Khatariana unterbrach die Vision. „So ein kleines Wort. Aber ein Wort, das mehr Kraft mit sich trägt, als jedes andere. Ein Wort, das kein Dschinn jemals zu seinem Herrn gesagt hat.“

In der Vision fiel Farid al-Mutan geschockt auf seine Knie. „Nein?“ Der Dschinn blickte ihn nur an. Die Fäuste ballend, baute sich der Sha'ir wieder vor dem Dschinn auf. „Dschinn, du wirst die Stadt von unserem Feind befreien!“ Der Geruch von verbranntem Fleisch wehte heran.

Der Efreeti beugte sich soweit vor, daß sein Gesicht sich unmittelbar vor dem des Mannes befand. „NEIN!“, brüllte er. Der Schwall heiße Luft ließ den alten Mann rücklings auf den Boden fallen. „Dschinn, ich befehle es dir! Du mußt mir gehorchen! Du wirst meinen Haß zu spüren bekommen, wenn du...“

„Nein, nein, nein!“, lachte der Dschinn. „Ich gehorche dir nicht mehr. Du bist nicht mehr mein Herr!“

„Ich wurde gesegnet! Ich bin frei, frei!“ Der Riese flog hoch in die Luft, über die Stadtmauern. „Auf Wiedersehen, alter Mann. Mögest du mitsamt deiner elenden Stadt vernichtet werden, gerade so, wie du es verdienst! Und mögen alle Dschinns von der gleichen Magie gesegnet werden, die auch mich befreit hat! Ha!“

Die Bilder in dem Sand begannen von einer Szene zur nächsten zu springen. Der alte Mann bestieg ein Pferd, suchte sich seinen Weg durch die Schlacht und verfolgte den Efreeti. Der Dschinn machte sich über ihn lustig, indem er ständig gerade außerhalb seiner Reichweite flog, bis er letztendlich zu einem leuchtenden Feuerball wurde und verschwand. Der Sha'ir blickte zurück auf seine zerstörte Stadt und weinte. Flammen erhoben sich über die Stadtmauern.

„Wißt Ihr, was danach passierte?“, fragte Hrampulpishkin sanft.

„Nein“, erwiderte der Efreeti. „Das war das letzte, was ich jemals von diesem Wurm und seiner verlassenen Insel gesehen habe.“

„Ihr nennt ihn einen Wurm. War Farid al-Mutan jemals unfreundlich zu Euch?“

„Ich war sein Sklave“, brummelte der Efreeti.

„War er jemals... hmmm... unbesonnen?“, fragte die Dao vorsichtig nach.

„Ich war sein Sklave!“

„Hättet Ihr diese armen, unschuldigen Leute, die Euch nur mit größtem Respekt und größter Liebe begegneten, nicht retten können?“

„Ich war ein Sklave, Hrampulpishkin! Ein geachteter Sklave! Ein geliebter Sklave! Du unterlagst niemals der Kontrolle eines Sha'ir, du weißt nicht, wie das ist!“ Schwarzer Rauch entstieg seiner Nase.

„Viele Dschinns haben die Ehre, einem Sha'ir...“

„Viele Dschinns sind Dummköpfe! Bringe die Geschichte zum Ende, ich möchte meine Schachpartie fortsetzen!“

In dem Sand zu ihren Füßen vergrub der Sha'ir sein Gesicht in seinen Händen. „Ich habe versagt, ich habe mein Volk im Stich gelassen. Ich darf niemals zurückkehren. Niemals! Ich bin eine Schande! Möge der Weise mir verzeihen!“

Das Bild verblaßte und wurde durch eine Szenerie ersetzt, die eine Stadt zeigte, die in Ruinen lag. Rauch stieg aus den zerstörten Gebäuden auf, Überlebende stolperten zwischen den Körpern ihrer gefallenen Freunde.

„Der Kampf war lang und bitter“, unterbrach die Hakima,“ aber die Magie der Insel war stark genug, die Verteidiger siegen zu lassen. Die Verluste waren groß und die Zaubererinsel erholte sich nie von dieser Katastrophe. Jahre später wurde ein neuer Sha'ir ernannt, der die Stadt mit seinem Dschinn beschützen sollte. Der ehrenwerte Zubin Al-Hazrad und seine Familie kontrollieren die Macht des Muliban, einem Dschinn. Es ist nun ihre Aufgabe, die Unschuldigen zu beschützen.“

„Was ist mit dem alten Sha'ir, was wurde aus ihm?“, fragte die Dao.

Der Sand wirbelte und enthüllte einen stolzen Palast, der wie ein Wächter über der Stadt Zaratan stand. In seinen Gewölben gab es ein gefährliches Labyrinth, welches Besucher fernhalten sollte.

Die Hakima fuhr fort. „Er lebte viele Jahre in Abgeschiedenheit und wies

die Bitten der Bevölkerung zurück, daß er zurückkommen solle. Er nahm sich eine Braut, eine Frau der See, die ihn bis heute innig liebt. Da er jedoch schon viel verloren hat, hält er sie aus Angst, sie auch noch zu verlieren, eingesperrt. So sind die Wege der Liebe."

Der Efreeti blickte einen Augenblick sehr nachdenklich. „Harumpf! Soviel zu dem Thema! Er bekam, was er verdient hat!", knurrte er. „Bist du deshalb in mein Haus eingedrungen? Um mir Dinge zu erzählen, die ich bereits weiß, oder die mich nicht kümmern?"

„Geduld, mächtiger Efreeti. Nun seht in die Zukunft." Die Dao hockte sich neben den Sand und blickte konzentriert in seine Tiefen.

Ein Bild erschien, wage und neblig. Ein mächtiger Dschinn ritt auf dem Wind. Aus seiner Hand wuchs ein Hurrikan, der ein Schiff zerschmetterte. Das Segel riß, während die Besatzung in die See geschleudert wurde. Eine wunderschöne, junge Frau schnappte nach Luft, als sie von dem Wirbelwind ergriffen wurde. Zeit verging. Ein alter Mann lag in einer kalten Zelle, eine Ratte knabberte an seinem unberührten Essen.

„Was soll dieser Unsinn?", fragte der Efreeti. „Ein Dschinn hat also ein paar Menschen umgebracht? Wurde ihm dies befohlen?"

„Ja, Eure feurige Mächtigkeit", erwiderte die Hakima.

„So ist das eben! Wenn sein Meister ihm befiehlt, ein paar..." Der Efreeti unterbrach sich selbst, als sein Blick auf den der Dao traf.

„Gubishbuskin, ich denke, daß es da mehr zu

sehen gibt", sagte sie.

In dem Sand war eine kleine, aber verlassene Insel zu sehen. Eine Gruppe dunkler Gestalten schritt um einen glühenden Stein. Man konnte spüren, wie die Macht des Steines aus dem magischen Sand hervorstieg. Ein Dschinn erschien über einer großen, glänzenden Stadt; Feuer schoß aus seinen Fingern, und es regnete den Tod auf jene darunter. Ein Dao klatschte in die Hände und die Erde tat sich zu seinen Füßen auf. Eine Stadt wurde geschluckt. Auf seiner Schulter saß eine schwarze Gestalt und lachte vergnügt. In einer Eishöhle sprach eine weitere schattenhafte Gestalt; ihre Worte wurden von Dampf begleitet. Er nahm eine dicke Kette auf und ruckte bösartig daran. Dann zog er sie zu sich hin. Die Kette war um den Hals des ehrenwerten Efreeti Mirza Gubishbuskin befestigt.

„Ich habe genug gesehen! Ich behaupte nicht, ich verstünde dies alles. Was bedeutet das alles? Was kann getan werden?"

„Ich fürchte, ein weiterer Dschinn wird 'gesegnet' werden, wie Ihr es nennt. Dann ein weiterer und noch einer und noch einer. Diesmal jedoch, werden die Dschinns nicht nur befreit, sie werden sich sogar unter der Herrschaft eines neuen Meisters finden. Ich glaube, daß hier die gleiche Macht am Werk ist, die Euch vor Jahren befreite. Und ich glaube nicht, daß sie Euch überhaupt befreien wollte. Sie wollte Euch kontrollieren, aber sie war zu schwach. Sie wollte, daß Ihr auf der Seite der Monster kämpft", entgegnete die Dao.

„Ich habe das bereits vermutet. Und nun haben sie endlich die Macht, unsere Art zu fangen. Ich habe diesen Tag gefürchtet.
Der Tag an dem die..."

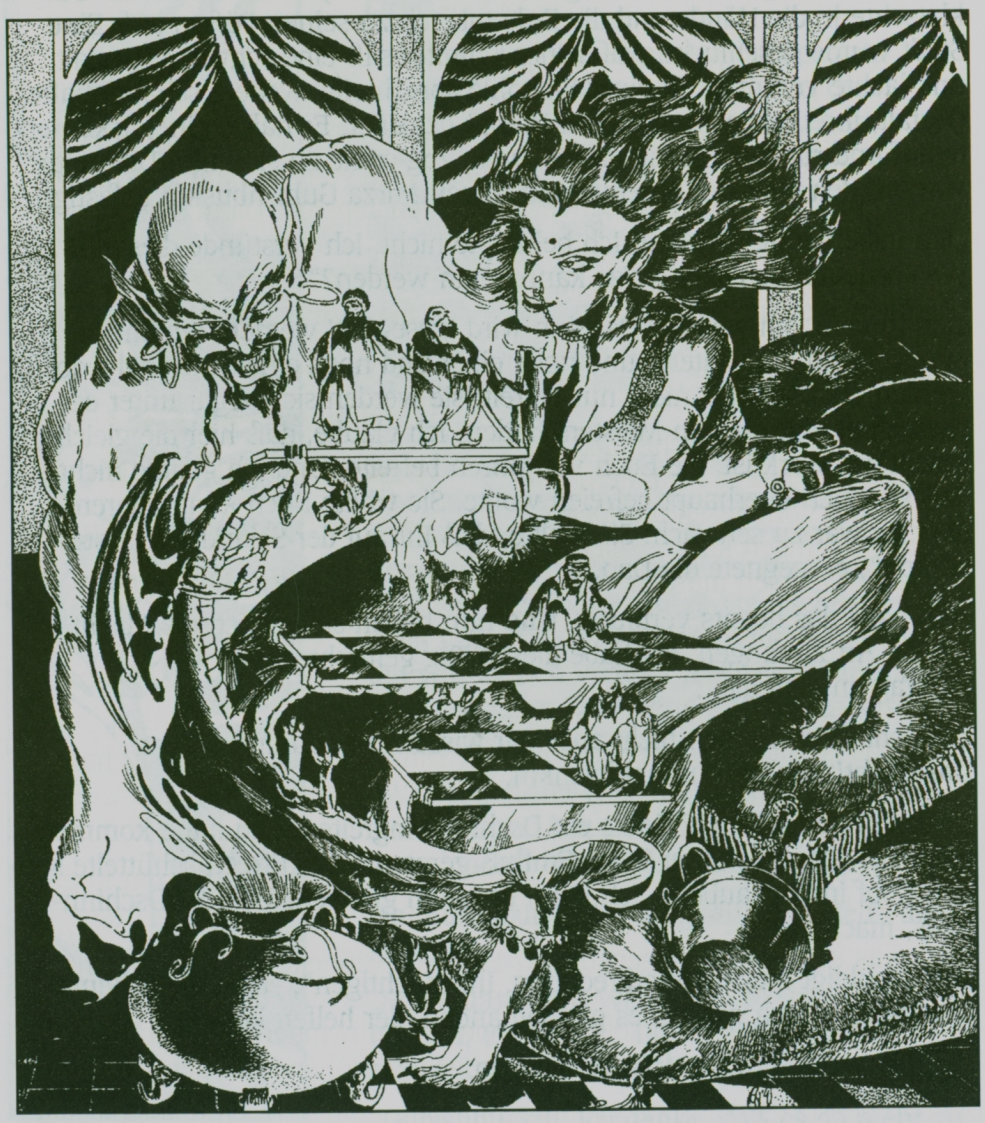
„Sprecht ihren Namen nicht aus! Wir wissen, wer dahinter steht.
Das reicht!", schrie Hrampulpishkin.

„Was können wir tun? Sollte ein Dschinn eingreifen... zu nahe kommen, würde er ebenfalls unter ihren Einfluß geraten!" Der Efreeti schüttelte seinen Kopf in Unglauben. „Ich kann es kaum glauben! Wir, die Dschinnlords, machtlos!"

„Entschuldigt meine Unterbrechung, Ihr Mächtigen", sagte die Hakima unterwürfig. „Ich glaube, es gibt jemanden, der helfen könnte."

„Sprich weiter, Frau!", drängte die Dao.

Wieder wischte die Frau mit ihrer Hand über den Sand, und ein neues Bild erschien. Ein Junger Mann übte sich im Schwertkampf. Er war stark und gutaussehend und man sah seine hartverdienten Narben der Erfahrung. Er trug das Gewand eines Korsaren, eines Kriegers, der im Kampf auf See bewandert ist. Seine Haut war dunkel von der Sonne, seine Muskeln hart von seinen Abenteuern.



„Hmmm", schnurrte die Dao. „Er sieht ausnehmend köstlich aus."

„Was? Du findest diesen schwächlichen Menschen attraktiv?", grollte der Efreeti.

„Ich sagte nicht, daß er attraktiv aussieht, ich sagte, daß er köstlich aussieht", antwortete die Dao und leckte sich über die Lippen.

„Er ist der Sohn Al-Hazrads, dem Beschützer der Zaubererinsel. Er wird in dieses Dilemma hereingezogen werden.

Sie wischte mit der Hand über den Sand und das Bild veränderte sich. Der junge Mann bekämpfte Untote vor einem gestrandeten Wrack. Kurz darauf verschwand er in einer Tür, als ein Automat anmarschiert kam. Er ritt auf einem magischen, fliegenden Teppich. Dann stand er vor den Dschinnlords persönlich.

„Hmmm, er wird hierherkommen? Wie interessant." Die Dao strich sich über das Kinn. „Vielleicht sollten wir ihm helfen."

„Unsinn! Ich glaube nicht, daß ein Mensch die Zukunft verändern und dieses Land von diesen dunklen Dämonen befreien kann, welche ungenannt bleiben müssen."

„Doch bedenke, Mirza, wenn er schlau genug ist, hierher zu kommen..."

„Es wird an ihm sein, dem Fluch der Dschinns ein Ende zu bereiten... äh... ich meine natürlich dem Segen der Dschinns", sagte die Hakima.

„Pah! Das ist alles nicht bewiesen. Diese Dinge, die du mir gezeigt hast, sind noch nicht einmal geschehen! Laß das Schicksal seinen Lauf nehmen."

„Du ausgebrannter Beutel heißer Luft! Hast du dich nicht selbst in Ketten gesehen? Hast du nicht...", kreischte die Dao.

„Und was können wir dagegen tun? Hmmm? Gibt es etwas das mächtiger ist, als wir? Wenn das so ist, dann ist es so! Wenn das nur eine Lüge dieser Hexe hier ist, dann solltet ihr beide verschwinden und mich meiner Schachpartie überlassen!" Flammen züngelten drohend um den Dschinn.

Die Dao preßte die Zähne zusammen und ließ ihren Zorn vorüberstreichen.

Sie blickte von dem Efreeti weg. „Vielleicht hast du recht. Vielleicht wird das alles nicht passieren. Wir werden sehen. Aber wenn die Hakima recht hat, dann könnte es das Ende von Zakhara bedeuten."

„Genug Gerede. Geht! Ich möchte zu meiner Schachpartie zurückkehren.

Die Hakima beeilte sich, ihren magischen Sand einzusammeln. Schnell schüttete sie ihn zurück in ihren Beutel.

„Mirza, wir müssen etwas unternehmen. Wir können diese Prophezeiung nicht ignorieren!"

„Nein, wir werden sie nicht ignorieren. Es scheint, als läge unser Schicksal in den Händen dieses Sterblichen." Der Efreeti beugte sich vor und nahm mit seinen riesigen Fingern eine Prise Sand auf. „Das Risiko ist zu groß für unsere Sicherheit, wenn wir direkt betroffen sind. Möge das Schicksal diesen jungen Mann auf den Weg des Sieges führen."

Der Dschinn hielt die Prise Sand vor sein Auge und quetschte sie. „Dies ist für dich, Hakima." Er warf der Frau den Diamanten zu. „Möge deine Prophezeiung sich als unwahr erweisen."

Die Frau fing den Edelstein fröhlich auf. „Die Zukunft ist ebenso mysteriös, wie das Schicksal. Vielen Dank, großer Dschinn."

„Komm, Khatariana. Überlassen wir seine Feurigkeit seinen Spielen." Die Dao schubste die Frau grob in Richtung Tür. „Ich bin sicher, wir werden noch einmal darüber sprechen. Sei vorsichtig, Mirza; das nächste Mal, wenn ich dich sehe, trägst du vielleicht schon die Kette um deinen Hals."

„Ja, ja. Ich weiß, ich weiß. Staub des Schicksals und der ganze Kram! Ich werde es glauben, wenn ich es sehe." Er verabschiedete sie mit einem Wink seiner Hand.

Die zwei Frauen gingen zurück über das Schachbrett. Die Hakima konnte mit den riesigen Schritten der Dao kaum Schritt halten.

„Und noch etwas, Hrampulpishkin", rief der Efreeti ihnen hinterher. „Das nächste Mal, wenn du vorbeikommen möchtest, dann mache vorher einen Termin."

Die Dao blieb stehen, ballte ihre Fäuste und verließ die Gewölbe des großen Dschinnlords Mirza Gubishbuskin.

EINLEITUNG

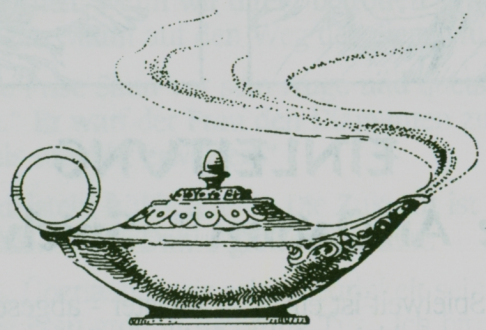
Die Al-Qadim™ Spielwelt.

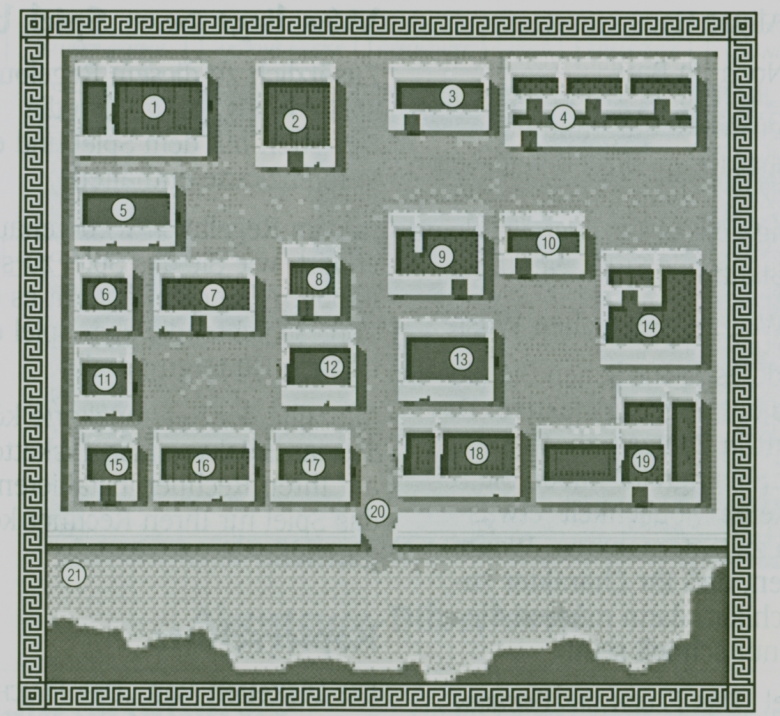
Die AL-QADIM™ Spielwelt ist ein Land aus Wüstensand, kleinen Inseln und machtvollen Dschinns. Sie ist ein Ort, an dem sich einige der Ehre regelrecht hingeben, während anderen die Ehre ein Fremdwort ist. Eine Beleidigung der Familie einer Person provoziert wahrscheinlicher ein Duell als ein Angriff mit einem Skimitar.

Die Worte „mächtig" und „unberechenbar" beschreiben die Dschinns dieser Welt. Jene, die Macht über diese mächtigen Kreaturen besitzen, sind meistens Herrscher, doch viele Dschinns haben keine Meister - abgesehen von ihren eigenen Launen. Die meisten Einwohner dieses Landes fürchten die größeren der Dschinns. Es kommt sogar vor, daß die Dschinns als Götter angesehen werden.

Große Teile dieser Welt sind kolonisiert und von den Monstern befreit. Trotzdem ist das Gebiet, welches unter dem Namen „Wilde See" bekannt ist, nur spärlich bevölkert und voller Gefahren. Nur die Stärksten wagen es, dorthin zu gehen. In diesen bedrohlichen Gewässern liegt die

mysteriöse Zaubererinsel. Bekannt ist diese Insel vor allem wegen ihrer intensiven magischen Energien sowie aufgrund der Zauberer, die die Insel bereits seit langer Zeit bewohnen. Die einzige Siedlung auf der Insel ist die kleine aber wachsende Stadt Zaratan.





Zaratan

Wichtige Orte in Zaratan:

Hier wohnt Ihr Spielcharakter.

1 .....Tempel

2 .....Qadis Saal

3 .....Waffenmeister

4 .....Das Gasthaus

5 .....Qadis Haus

6 .....Haus des Ladenbesitzers

7 .....Haroom & Merwani abi Wassabs Haus

8 .....Armenhaus

9 .....Haus von Babazar dem Händler

10 .....Tarik Al-Hazrads Haus

11 .....Lagerschuppen

12 .....Mamoon & Latifah abi Wassabs Haus

13 .....Ru'tan Al-Hazrads Haus

14 .....Zubin & Jessamin Al-Hazrads Haus

15 .....Aliyas Haus

16 .....Noch im Bau

17 .....Geschäft

18 .....Barracken

19 .....Zauberergilde

20 .....Stadttor

21 .....Weg zur westlichen Wüste

Während des Spiels sehen Sie die Welt aus der Vogelperspektive. Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Wenn ein Monster Sie angreift, haben Sie vorher keine Möglichkeit, etwas dagegen zu unternehmen. Wenn Sie wollen, daß Ihr Charakter zuerst zuschlägt, dann müssen Sie einfach nur schnell sein!

Das Spiel „DER FLUCH DES DSCHINN“ führt Ihren Charakter über Ozeane, durch Wüsten, Dungeons, Städte, Dörfer und den Großen Palast des Kalifen. Er muß dort mit vielen anderen Charakteren reden und desweiteren gegen zahlreiche, gefährliche Monster kämpfen, patrouillierende Wachen umschleichen, böse Gegner erschlagen, Explosionen durch Zaubersprüche auslösen, gefährliche Fallen meiden und mysteriöse Rästel lösen, um die Ehre zu erhalten und die Gerechtigkeit durchzusetzen.

Was liegt dem Spiel bei?

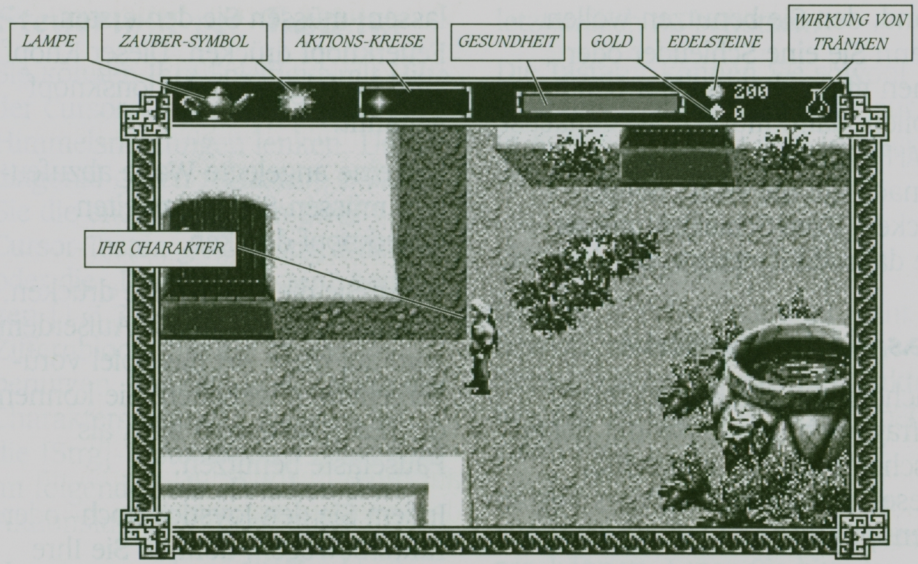
Zusätzlich zu diesem Regelbuch sollte die Packung noch die Disketten mit dem Spiel und eine Referenzkarte enthalten.

In dem Regelbuch wird genau erklärt, wie Sie das Spiel zu spielen haben. Außerdem enthält es die Vorgeschichte, die dem Spiel den nötigen Hintergrund gibt.

Mit Hilfe der Referenzkarte können Sie das Spiel von den Disketten auf Ihren Rechner installieren und das Spiel für Ihren Rechner konfigurieren.

Kopierschutz

Die Disketten von „DER FLUCH DES DSCHINN“ sind nicht physikalisch kopiergeschützt. Bitte fertigen Sie eine Kopie davon an und bewahren Sie die Originale geschützt auf. Um sicherzustellen, daß Sie eine legitime Kopie des Spiels spielen, werden Sie zu Beginn des Spiels nach einem Wort aus diesem Regelbuch gefragt.
Bitte lesen Sie hierzu auch in der Referenzkarte nach, wenn Sie Probleme haben sollten, das richtige Wort zu finden.



Abenteuer-Bildschirm

Schnellstartanleitung

Wenn Sie ein erfahrener Spieler sind und sofort mit dem Spiel beginnen wollen, dann finden Sie in diesem Kapitel in Kurzform die Grundinformationen, die Sie zum Spielen benötigen.

In diesem Spiel führen Sie einen männlichen Korsaren, einen Krieger, durch ein gefährliches Land. Er kann verschiedene Aufgaben verrichten, und die Steuerung dafür ist sehr einfach. Bewegen Sie Ihren Charakter, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung bewegen. Wenn er neben einem Objekt steht, daß er in irgendeiner Form benutzen soll, dann drücken Sie einfach den Aktionsknopf. Die Spielfigur führt dann eine angemessene Aktion durch: mit anderen Personen sprechen, einen Zombie erschlagen, eine Tür öffnen oder einen Schalter umlegen. Die Steuerung mittels Joystick und Tastatur wird in den folgenden Kapiteln beschrieben.

Gegenstände, die Ihr Charakter im Gepäck aufbewahrt, können Sie benutzen, indem Sie auf die Lampe am oberen Bildschirmrand klicken. Als Folge erscheint ein Menü. Klicken Sie dort auf „GEPÄCK“ und danach doppelt auf den Gegen-

stand, den Sie benutzen wollen. Wenn Sie eine Schleuder oder einen magischen Splitter benutzen wollen, dann müssen Sie zunächst „WAFFE ANLEGEN“ anwählen und danach auf die Waffe doppelklicken. Zum Schießen müssen Sie dann die Leertaste drücken.

Das Anfangsmenü

Nachdem Sie die Kopierschutzabfrage richtig beantwortet haben, erscheint das Anfangsmenü. Dieses besteht aus drei Menüpunkten:

- SPIEL LADEN ermöglicht es Ihnen, einen alten, gespeicherten Spielstand fortzuführen.

- NEUES SPIEL startet das Spiel neu.

- INFORMATIONEN und SPIEL BEENDEN erklären sich von selbst.

Sie können die Menüpunkte auswählen, indem Sie sie mit dem Mauscursor (in Form eines Krummsäbels) anklicken.

Steuerung per Joystick

Bewegen Sie Ihren Charakter ganz einfach, indem Sie den Joystick in die gewünschte Richtung bewegen. Sie können den Korsaren auf diese Art in alle acht Himmelsrichtungen steuern. Um ihn etwas mit einem naheliegenden Objekt machen zu lassen, müssen Sie den ersten Feuerknopf drücken. Dieser Knopf wird im folgenden Aktionsknopf genannt.

Um eine angelegte Waffe abzufeuern, müssen Sie den zweiten Feuerknopf drücken.

Wenn Sie die [Esc]-Taste drücken, gelangen Sie ins Menü. Außerdem wird auf diese Art das Spiel vorübergehend angehalten. Sie können die [Esc]-Taste also auch als Pausetaste benutzen.

Indem Sie den Joystick hoch- oder runterbewegen, können Sie Ihre Auswahlen aus Listen treffen oder Menüpunkte anwählen. Sobald der gewünschte Punkt hervorgehoben ist, können Sie ihn durch Drücken des Aktionsknopfes anwählen.

Beispiel: Um einen Gegenstand aus dem Gepäck zu betrachten, müssen Sie den Menüpunkt „GEPÄCK“ oder „WAFFE ANLEGEN“ anwählen und dann den Joystick solange nach oben oder unten bewegen, bis der gewünschte Gegenstand hervorgehoben ist. Im Anschluß müssen Sie den Aktionsknopf drücken.

Maus und Joystick können Sie nicht gleichzeitig benutzen. Jedoch können Sie die Tastatur zusätzlich zum Joystick benutzen, wenn es die Genauigkeit im Spiel erfordert.

Steuerung per Tastatur

Sie können Ihre Spielfigur mit Hilfe der Cursor-Tasten in alle acht Himmelsrichtungen lenken. Um sie diagonal gehen zu lassen, müssen Sie die entsprechenden zwei Cursor-Tasten gleichzeitig drücken, oder die „Diagonal-Tasten“ benutzen [1,3,7 und 9] auf dem Ziffernblock. Um ein Objekt zu benutzen, das sich in der Nähe des Charakters befindet, müssen Sie die [Strg]-Taste drücken. Dies wird im folgenden als „Drücken des Aktionsknopfes“ bezeichnet.

Um eine angelegte Waffe abzufeuern, müssen Sie die Leertaste drücken.

Das Menü können Sie mit der [Esc]-Taste aufrufen. Um aus einer Liste auszuwählen, oder um Menüpunkte anzuwählen, müssen Sie den entsprechenden Punkt mit den Cursor-Hoch und -Runter-Tasten hervorheben und dann die Aktionstaste drücken.

Beispiel:

Um einen Gegenstand zu betrachten, den Ihr Charakter im Gepäck hat, müssen Sie die Punkte „GEPÄCK“ oder „WAFFE ANLEGEN“ aus dem Menü wählen und danach mit Hilfe der Cursortasten den gewünschten Gegenstand hervorheben. Zum Schluß müssen Sie noch die Aktionstaste drücken, um ihn letztendlich zu benutzen.

Die Tastatur können Sie sowohl zusammen mit der Maus als auch in Kombination mit dem Joystick benutzen.

Steuerung per Maus

Solange sich Ihr Charakter nicht bewegt, ist Ihr Mauscursor ein Säbel. Während sich Ihr Charakter bewegt, verändert sich der Säbel in einen Pfeil.

Es gibt zwei Mausmodi, die Sie zum Steuern des Charakters benutzen können. Lesen Sie bitte im Abschnitt „Eingabegerät“ nach, wie Sie zwischen den Modi hin- und herschalten können.

Im Normal-Modus müssen Sie die rechte Maustaste benutzen, um den Charakter in eine Richtung zu bewegen. Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, erscheint ein Pfeil auf dem Bildschirm. Bewegen Sie ihn in die Richtung, in die der Charakter gehen soll. Sie können ihn in alle acht Himmelsrichtungen gehen lassen.

Der Reise-Modus ist die andere Möglichkeit, den Charakter zu steuern. Wenn Sie in diesem Modus spielen, brauchen Sie die rechte Maustaste nicht gedrückt halten, um den Charakter zu steuern.

Drücken Sie sie nur einmal kurz, und bewegen Sie den Pfeil in die Richtung, in die der Charakter gehen soll. Wenn der Charakter den Pfeil erreicht hat, bleibt er stehen, bis die Maus ein weiteres Mal bewegt wird. Drücken Sie die rechte Maustaste noch einmal, damit der Charakter endgültig stehenbleibt.

Unabhängig von dem Modus, den Sie benutzen, kann Ihr Charakter verschiedene Tätigkeiten mit Objekten in seiner Nähe ausführen, indem Sie ganz einfach den Aktionsknopf drücken. Es ist hierbei nicht nötig, daß Sie den Schwert-Cursor auf dem Objekt plazieren. Lediglich der Charakter muß in der Nähe des Objekts stehen. Dieser Vorgang wird im folgenden als „Druck auf den Aktionsknopf „ bezeichnet.

Um eine angelegte Waffe abzufeuern, müssen Sie die Leertaste drücken.

Das Menü erreichen Sie, indem Sie mit dem Schwert-Cursor auf die Lampe am oberen Bildschirmrand klicken. Wenn Sie sich einen Gegenstand anschauen wollen, den der Charakter mit sich führt, müssen Sie aus dem Menü die Punkte GEPÄCK oder WAFFE ANLEGEN wählen, den Cursor auf den gewünschten Gegenstand bewegen und dann doppelt anklicken.

Maus und Joystick können nicht zur gleichen Zeit benutzt werden. Jedoch können Sie während der Maussteuerung die Tastatur zur Hilfe nehmen, um zum Beispiel eine sehr genaue und schwierige Bewegung durchzuführen.

Speichern der Spielstände

Das Options-Menü

Spielstand speichern

Um ein Spiel zu speichern, müssen Sie aus dem Menü den Punkt „OPTIONEN“ anwählen. Klicken Sie danach auf „SPEICHERN“, wählen Sie einen Eintrag und geben Sie einen Namen für den Spielstand ein. Beenden Sie Ihre Eingabe mit der [Enter]-Taste. Sie können an jeder Stelle des Spiels speichern und bis zu neun Spielstände gleichzeitig haben.

Spielstand laden

Um einen Spielstand zu laden, können Sie entweder wie beim Speichern vorgehen (Menü aktivieren - „OPTIONEN“ anwählen - „LADEN“ anwählen) oder im Menü zu Beginn des Spiels den Punkt „SPIELSTAND LADEN“ anwählen.

ACHTUNG: Wenn Sie Ihren aktuellen Spielstand nicht gespeichert haben, geht dieser verloren!

Sound

Wenn Sie im Options-Menü den Punkt „EINSTELLUNGEN“ anwählen, können Sie sowohl die „MUSIK“ als auch die „SOUNDEFFEKTE“ des Spiels ein- und ausschalten. Außerdem können Sie jeweils auch die Lautstärke verändern.

Eingabegerät

In dem Menü, das nach Anklicken des Menüpunkts „EINSTELLUNGEN“ erscheint, können Sie unter dem Eintrag „EINGABE“ zwischen folgenden Einstellungen hin- und herschalten:

- Maus Reisemodus
- Maus Normalmodus
- Joystick
- Nur Tastatur

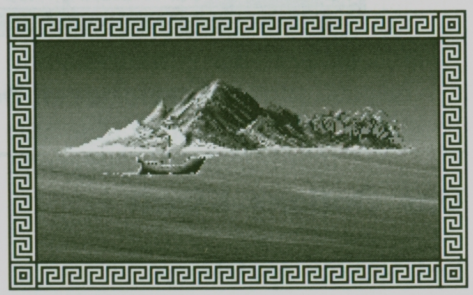
Wenn Sie Maus oder Joystick angewählt haben, ist die Tastatur trotzdem eingabebereit.

IHR SPIELCHARAKTER

Grundsätzliches

Sie steuern in diesem Spiel einen einzelnen Abenteurer, der unterwegs ist, die Ehre seiner Familie wiederherzustellen und die Pläne der bösen Mächte zu vereiteln. Zum Zeitpunkt des Spielbeginns hat Ihr Charakter bereits sein Training und verschiedene Abenteuer überstanden. In einem dieser Abenteuer haben ihm sein Charisma und sein Mut bereits die Liebe einer Prinzessin eingebracht. Nun, nach einem letzten Test, wird Ihr Charakter bereit sein, nach Hause zurückzukehren, zu heiraten und ein Prinz zu werden.

Ihr Charakter ist ein menschlicher Korsar zweiter Stufe. Korsaren sind die seefahrenden Krieger dieser Welt. Sie sind für ihre tollkühnen Erforschungen und gewagten Expeditionen auf rauher See bekannt.



Der Korsar genießt eine größere geistige Freiheit als die meisten anderen Charaktere. Er kümmert sich weniger um den sozialen

Kämpfen mit dem Krummsäbel

Status und sein Ansehen und ist den „Zivilisierten“ gegenüber vielleicht etwas grob und rauh im Benehmen. Korsaren haben oftmals angesehene Stellungen inne, weil sie mutig sind, gute Führungskräfte darstellen und ehrlich zu Verbündeten sind.
Jene Korsaren, die vom rechten Weg abweichen, verkommen in der Regel zu Piraten und Scalawags, während jene, die viel Wert auf Ehre legen, die vielgerühmten Helden der Geschichten sind, die man sich in den Bars am häufigsten erzählt.

Rüstungen lehnt der Korsar grundsätzlich ab, weil sie die Bewegung einschränken und das Schwimmen erschweren. Dies wird jedoch durch ein außergewöhnliches Talent im Umgang mit Waffen ausgeglichen. Zum Benutzen von Waffen stehen dem Korsaren beide Hände zur Verfügung. Dadurch kann er mit seinem Skimitar in der Rechten erstaunliche Dinge vollbringen, während er mit der Linken magische Gegenstände oder eine Steinschleuder benutzt.

Attribute des Charakters

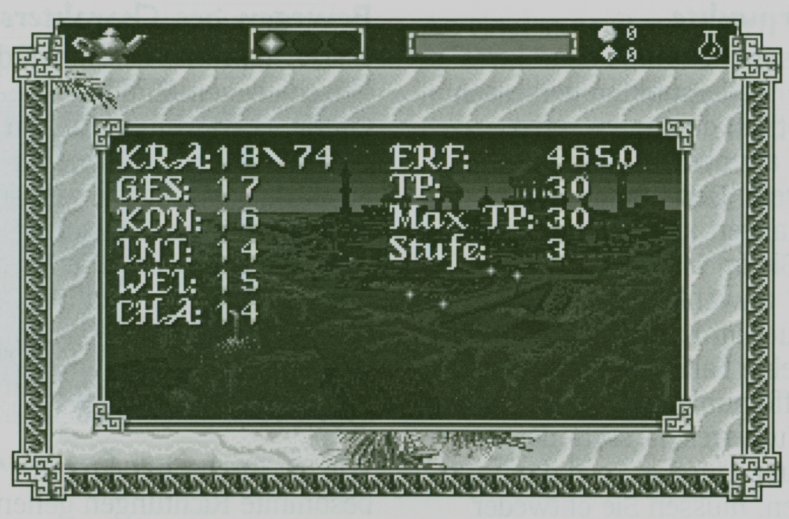
Zu Beginn des Spiels sehen Sie ein Bild Ihres Helden und müssen ihm einen Namen geben. Sein Nachname ist Al-Hazrad, den Vornamen können Sie jedoch frei wählen. Beenden Sie die Eingabe mit [Enter].

Hier ein paar Beispielnamen aus der AD&D® Al-Qadim™-Welt:

Ahmad	Aziz
Farid	Hakim
Jamal	Kerim
Khalid	Najib
Rashad	Yusuf

Nachdem Sie Ihren Charakter benannt haben, können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Dieser ist auf **„Normal“** vor eingestellt und kann auf **„Leicht“** und **„Schwer“** eingestellt werden. Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich nicht auf die Rätsel im Spiel aus. Sie betrifft nur die Kampfstärke der Gegner.

Die zwei wichtigsten Attribute Ihres Charakters, die Ihre stetige Aufmerksamkeit erfordern, sind die Erfahrungspunkte und die Trefferpunkte. Die anderen Attribute wirken sich nur „hinter den Kulissen“ aus. DER FLUCH DES DSCHINN ist so konzipiert, daß Sie nicht ständig auf die Charakterwerte achten müssen.



Die Charakterwerte

Erfahrungspunkte

Ihr Charakter gewinnt Erfahrungspunkte mit jedem Rätsel, das er gelöst hat, mit jedem Gegner, den er besiegt hat und mit jedem Ziel, das er erreicht hat. Anhand der Tabelle am Ende dieses Abschnitts können Sie erkennen, wie viele Erfahrungspunkte jeweils nötig sind, um eine Stufe aufzusteigen. Mit jeder Stufe, die Ihr Charakter aufsteigt, erhält dieser auch mehr Trefferpunkte. Ihre aktuelle Erfahrungspunktzahl können Sie herausfinden, indem Sie den Menüpunkt „WERTE“ anwählen.

An bestimmten Stellen im Spiel bekommt Ihr Charakter die Möglichkeit, eine neue Angriffstechnik zu erlernen. Sie müssen den Charakter dann zum Waffenmeister führen, damit er dort alles Notwendige lernt.

Krieger Erfahrungsstufen

Stufe	Benötigte Punkte
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	125.000
9	250.000

Trefferpunkte

Die Gesundheit Ihres Charakters wird in Trefferpunkten gemessen und optisch durch den roten Balken am oberen Bildschirmrand dargestellt. Den numerischen Maximalwert können Sie ablesen, wenn Sie im Menü den Punkt „WERTE“ anwählen. Wenn Ihr Charakter im Kampf getroffen oder durch eine Falle verletzt wird, sinkt die Trefferpunktzahl. Wenn sie den Wert Null erreicht, stirbt der Charakter. Um das Spiel dann fortzusetzen, müssen Sie entweder einen alten Spielstand laden oder ein neues Spiel starten.

Die Trefferpunkte können wieder aufgefrischt werden, indem Sie einen Heilungstrank benutzen oder sich in einen der Bereiche begeben, in denen Heilung betrieben wird. Die Trefferpunkte werden niemals über das aktuelle Maximum hinaus aufgefrischt, und dieses Maximum wiederum wird nur durch eine höhere Stufe erhöht.

Der rote Balken am oberen Bildrand hat immer seine maximale Länge, wenn der Charakter auch seine maximalen Trefferpunkte hat. Wenn der Balken weg ist, stirbt der Charakter. Der Balken wird bei Treffern in kleineren Abschnitten verkleinert, wenn Ihr Charakter in eine höhere Stufe aufgestiegen ist und somit ein größeres Maximum an Trefferpunkten erreicht hat.

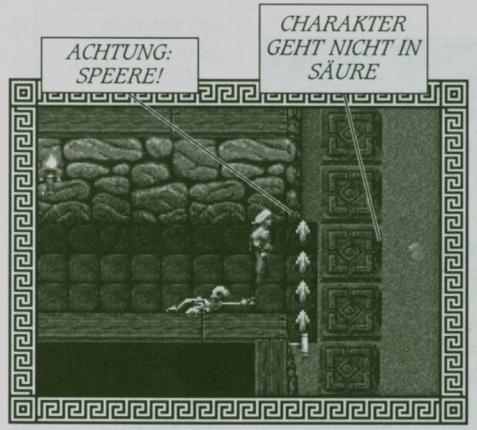
Bewegen des Charakters

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Manöver, die Ihr Charakter durchführen kann und gibt Ihnen Hinweise und Tips zum Spiel. Das Wichtigste, das Sie zum Spielen von DER FLUCH DES DSCHINN wissen müssen, ist, wie Sie den Charakter steuern und ihn Gegenstände benutzen lassen können.

Gehen

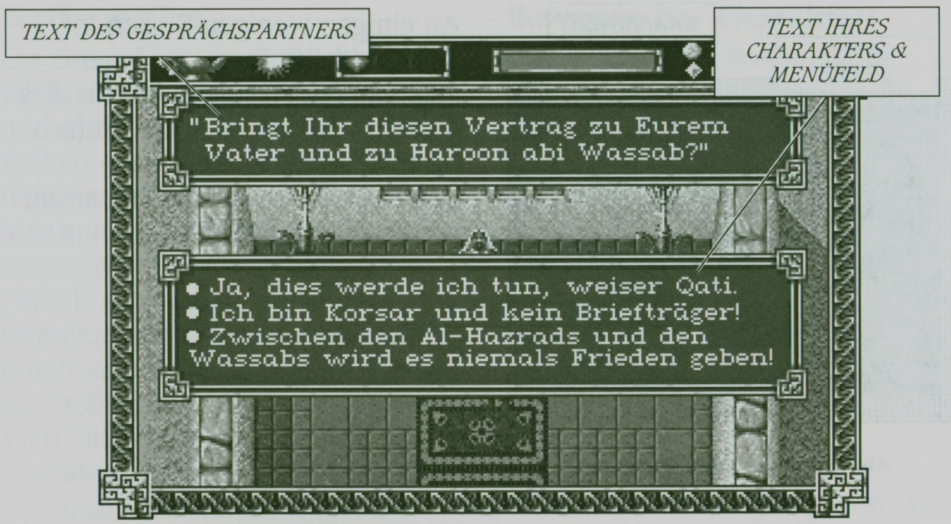
Wie Sie Ihren Charakter in bestimmte Richtungen gehen lassen können, können Sie in den Kapiteln „Steuerung per Maus/ Joystick/ Tastatur“ nachlesen.

Sie können Ihren Charakter nicht in Bereiche steuern, die für ihn offensichtlich tödlich sind. So können Sie ihn nicht in einen Säuresee gehen lassen. Er wird sich auch weigern, eine Klippe herunterzuspringen. Sie müssen ihn jedoch sicher durch Fallen hindurchführen, wie zum Beispiel aus dem Boden springende Speere oder Flammen, die aus Düsen in Wänden hervorschießen.



Abenteuer im Säure-Dungeon

An einigen wenigen Stellen im Spiel muß Ihr Charakter einer anderen Person folgen. Wenn dies passiert, dann warten Sie einfach, bis er sein Ziel erreicht hat. Danach können Sie die Steuerung wieder übernehmen.



Konversation in „Der Fluch des Dschinn"

Mit anderen Personen sprechen

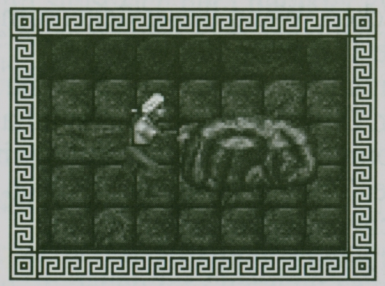
Um mit anderen Personen oder sogar Monstern zu sprechen, müssen Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Gesprächs partner klicken, wenn Ihr Charakter unmittelbar neben diesem steht. Alles, was der Gesprächspartner sagt, ist in dem Dialogfeld in der oberen Bildhälfte zu lesen. Alles, was Ihr Charakter sagt, wird in dem unteren Dialogfeld gezeigt. Sie müssen den Aktionsknopf drücken, wenn Sie den ganzen Text des anderen gelesen haben. Wenn sich Ihr Charakter in einem Kampf befindet oder Monster sich in unmittelbarer Nähe auf einen Kampf vorbereiten, kann es passieren, daß Sie mit anderen Personen kein Gespräch beginnen können, bis dieser Kampf vorbei ist.

Oftmals kommt es vor, daß Sie eine Auswahl von Antworten zur Verfügung haben, die Ihr Charakter sagen kann. In diesem Fall erscheint ein Auswahlmenü. Sie können den Spielverlauf erheblich durch die Antworten, die Sie geben, beeinflussen. Manchmal hat der Verlauf des Dialoges sogar große Auswirkungen auf den Erfolg der Mission Ihres Charakters. HINWEIS: Leute, mit denen Ihr Charakter schon gesprochen hat, haben später vielleicht noch mehr zu sagen.

Manchmal beginnt eine Person auch ein Gespräch, wenn Ihr Charakter in ihre Nähe kommt. Ein Verkäufer wird Ihnen zum Beispiel seine Hilfe anbieten, sobald Sie seinen Laden betreten. Wenn Sie eine Konversation mit einer Person beenden und neu beginnen wollen, dann entfernen Sie sich einfach ein paar Schritte und gehen Sie erneut auf diese Person zu.

Ziehen und Schieben

Zuerst in die Schiebe-Position gehen...



... dann den Stein schieben

Viele Steingegenstände, wie Felsen und Statuen, können bewegt werden. Um ein Objekt zu schieben oder zu ziehen, müssen Sie zunächst den Charakter an die gewünschte Seite bewegen und ihn in die Richtung des Objekts blicken lassen. Sobald er so steht, daß seine Hände auf dem Objekt liegen, müssen Sie den Aktionsknopf drücken, damit er zupackt. Jetzt können Sie Ihren Charakter ganz normal steuern, und er schiebt das Objekt durch die Gegend. Wenn Sie den Aktionsknopf ein zweites Mal drücken, läßt er das Objekt wieder los.

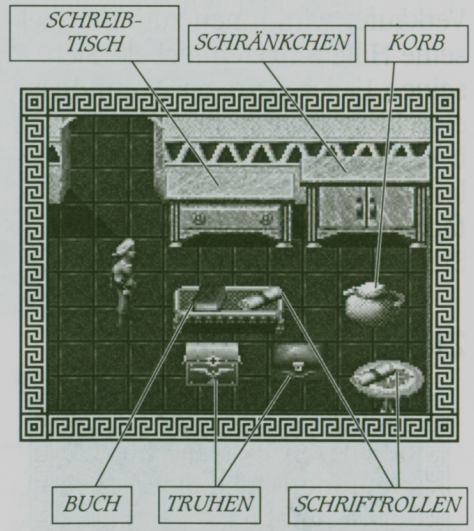
Desweiteren finden sich in Wänden und Böden oftmals Hebel, die umgelegt werden können, indem Sie Ihren Charakter davor plazieren und den Aktionsknopf drücken. HINWEIS: Das Umlegen eines Hebels kann Veränderungen in nahegelegenen Bereichen hervorrufen.

Zerbrechen und Zerschlagen

Zerschlagen einer Vase

Es gibt einige Objekte in DER FLUCH DES DSCHINN, die Ihr Charakter zerschlagen oder auf andere Weise zerstören kann. Manchmal kann man dadurch nützliche Dinge finden. In der Regel läßt sich alles das zerbrechen was aus Holz ist. Jedoch können hin- und wieder auch Vasen oder Wandbehänge zerstört werden. Um etwas zu zerschlagen, müssen Sie Ihren Charakter vor dieses Objekt stellen und den Aktionsknopf drücken, oder einen Zauberspruch abfeuern (siehe Kapitel 'Magische Splitter').

Öffnen und Schließen



Steht der Charakter neben einem Gegenstand, der sich öffnen oder schließen läßt, so macht er dies auch, sobald Sie den Aktionsknopf drücken. Wenn dieser Gegenstand eine Truhe, ein Korb oder ein Schrank ist, dann werden Sie nach dem Öffnen direkt über den Inhalt informiert. Ein Gegenstand, der in einer Truhe liegt, ist auch später noch verfügbar, sofern Sie ihn nicht sofort mitnehmen.

Zum Öffnen einiger Türen benötigen Sie eventuell einen Schlüssel. Nachdem Sie die Tür geöffnet

haben, kann Ihr Charakter den Bereich dahinter betreten. Wenn dieser Bereich ein geschlossenes Gebäude mit Dach ist, verschwindet das Dach sofort und Sie können in das Gebäude hineinsehen.

In der Regel sind Türen, die sich in Wänden befinden, die auf dem Bildschirm senkrecht verlaufen, nicht zu sehen. In diesem Fall versuchen Sie einfach wie gewohnt die Tür zu öffnen. Wenn dort eine Tür ist, die sich öffnen läßt, dann können Sie auch hindurchgehen.

Um durch eine Geheimtür zu gehen, müssen Sie den Charakter zu der Stelle bewegen, von der Sie vermuten, daß dort die Geheimtür ist. Wenn dort auch eine ist, dann wird der Charakter scheinbar durch die Wand gehen, ohne daß Sie noch klicken müssen, oder Sie werden darüber informiert, daß Sie noch einen Schlüssel benötigen. Wenn dort keine Tür sein sollte, dann stößt sich der Charakter zwar die Nase, nimmt aber sonst keinen Schaden.

Verstecken und Schleichen

Sie werden in Situationen gelangen, in denen Ihr Charakter seine Aufgabe heimlich lösen muß. Das erfordert eventuell, hinter einem Busch zu lauern, um ein Gespräch mitanzuhören, an einer Wache vorbeizuschleichen oder um eine Ecke zu schleichen, ohne gesehen zu werden. All diese Dinge lassen sich erreichen, wenn Sie Ihren Charakter sehr langsam und sachte durch die Szene steuern. HINWEIS: Wenn Ihr Charakter in einem Gebiet oftmals gefangen wird, dann versuchen Sie dieses Gebiet langsam und vorsichtig zu durchqueren, anstatt blind loszurennen und zu hoffen, daß Sie es schaffen.

KAMPF

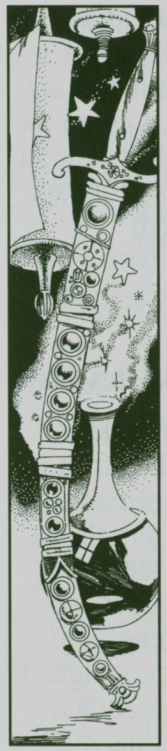
Das Bekämpfen von Monstern ist eine Erfahrung, die sich nicht vermeiden läßt, wenn sich Ihr Charakter von den Bevölkerungszentren entfernt. Sie erfordert, daß Sie schnell mit der Steuerung umgehen können und jederzeit auf einen plötzlichen Angriff von Ratten und Spinnen aus dem Hinterhalt gefaßt sind.

Sie können Ihren Charakter mit einem Skimitar in der rechten und einer Schleuder oder einem magischen Splitter in der linken Hand ausrüsten.

Immer, wenn am oberen Bildschirmrand die drei Angriffskreise zu sehen sind, dann hat Ihr Charakter ein gefährliches Gebiet betreten. Wenn die Kreise nicht zu sehen sind, dann besteht auch keine Notwendigkeit, das Schwert bereitzuhalten. In gefährlichen Gebieten, in denen auch friedliche Wesen leben, werden Sie solange nicht angegriffen, wie die Angriffskreise nicht zu sehen sind.

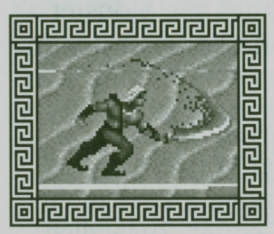
Benutzung des Schwertes

Ihr Charakter hat sich auf das Skimitar spezialisiert und benutzt dieses anstatt jeglicher anderer Nahkampfwaffen. Dadurch erringt er große Vorteile. Bereits in der zweiten Stufe ist er in der Lage, das Skimitar mit einer erstaunlichen Effektivität zu benutzen. Das Schwert, das der Charakter bei



sich trägt, ist ein Geschenk seines Vaters. Es ist ein einmaliges, magisches Schwert, welches seine eigene Intelligenz besitzt. Es spricht zwar nicht, aber es weigert sich, jeglichen Personen guter Gesinnung Schaden zuzufügen. Außerdem ist es mit der Magie des berühmten *Mondsteines* erfüllt. Diese Magie ermöglicht es dem Schwert, zusätzlichen Schaden zuzufügen, wenn es ein Monster trifft. Und, was noch wichtiger ist, auf einigen Inseln der Crowded Seas existieren noch magische Splitter des *Mondsteines*, welche automatisch mit dem Schwert verschmelzen, wenn diese aufeinandertreffen. Das Schwert erhält dadurch noch mehr destruktive Kraft!

Damit Ihr Charakter mit dem Skimitar zuschlägt, brauchen Sie lediglich den Aktionsknopf zu drücken. Er schlägt dann sofort in jede Richtung, in die er gerade schaut oder in die Richtung, in der der Schwert-Cursor liegt, sofern Sie mit der Maus spielen. Dieser Schlag kann mehrfach hintereinander ausgeführt werden, so oft Sie den Aktionsknopf drücken. Es fügt jedem Monster, das es trifft, Schaden zu. Die getroffenen Monster blinken bei jedem Treffer einmal kurz auf. In Zaratan gibt es einen Waffenmeister, mit dem Ihr Charakter kämpfen üben kann.



Angreifen

Um die Richtung, in die Ihr Charakter blickt, festzusetzen, müssen Sie die [Alt]-Taste drücken (ein kleines 'L' erscheint dann am linken, oberen Bildrand). Diese Funktion ist recht nützlich, wenn Sie schmale Gänge entlanggehen. Man sollte sie aber tunlichst wieder abschalten, wenn man von Monstern umgeben ist.

Im Verlauf des Trainings mit dem Waffenmeister und dem Aufstieg in höhere Erfahrungsstufen lernt der Charakter zwei weitere

Schwertschwünge. Der eine verletzt alle Monster, die sowohl links und rechts von dem Charakter als auch vor dem Charakter stehen. Der andere ist ein spektakulärer Rundumschlag, der alle Monster trifft, die um den Charakter herum stehen.

Jeder neue Schwung ist noch mächtiger als der vorige und verursacht somit entsprechend mehr Schaden beim Gegner. Zusätzlich zu den neuen Schwüngen wird Ihr Charakter auch in der Lage sein, die schon bekannten Schwünge schneller und präziser auszuführen. Daß Ihr Charakter in der Lage ist, einen neuen Schwung auszuführen, können Sie daran erkennen, daß der nächste Aktionskreis am oberen Bildrand aufleuchtet. Ausgeführt wird der neue Schlag, indem Sie den Aktionsknopf solange festhalten, bis der zweite bzw. der dritte Aktionskreis orange aufleuchtet. Dementsprechend wird dann der zweite bzw. der dritte Schwung ausgeführt.

Je mehr Schaden Ihr Charakter beim Gegner verursacht hat, desto weiter weicht dieser zurück. Nach jedem Schlag benötigt Ihr Charakter einen kurzen Moment, bis er den nächsten Schlag ausführen kann.

Hinweis: Selbst in der Hektik eines Kampfes sollten Sie auf den Balken mit den Trefferpunkten am oberen Bildrand achten. Lassen Sie Ihren Charakter einen Heiltrank zu sich nehmen, bevor dieser Balken ganz verschwindet. Durch Aktivierung des Menüs wird der Kampf vorübergehend angehalten.

Benutzung der Schleuder

Die Schleuder, die Ihr Charakter ziemlich früh in diesem Abenteuer erhält, ist eine seltene Schleuder des Suchens. Ihre Treffgenauigkeit ist wesentlich höher als die einer herkömmlichen Schleuder. Außerdem verursacht sie auch einen größeren Schaden bei den Gegnern und trifft sogar Monster, die gewöhnlich nur Schaden durch magische Waffen erleiden. Ihr Charakter hat immer Munition für die Schleuder.

Schleuder

Um die Schleuder zu benutzen, müssen Sie zunächst den Menüpunkt „WAFFE ANLEGEN“ aufrufen und dann die Schleuder anklicken. Dies veranlaßt den Charakter, alles, was er gerade in der linken Hand hielt, wieder zu verstauen und die Schleuder aus dem Gepäck zu holen. Die Scheuder wird dann am oberen Bildrand direkt neben den Aktionskreisen abgebildet.

Angreifen können Sie mit der Schleuder, indem Sie die Leertaste oder den zweiten Joystickknopf drücken. Der Stein wird dann in die Richtung geschleudert, in die der Charakter zuletzt gegangen ist. Es ist möglich, Gegner zu treffen, die sich außerhalb des sichtbaren Bildschirmabschnittes befinden.

Ausweichen

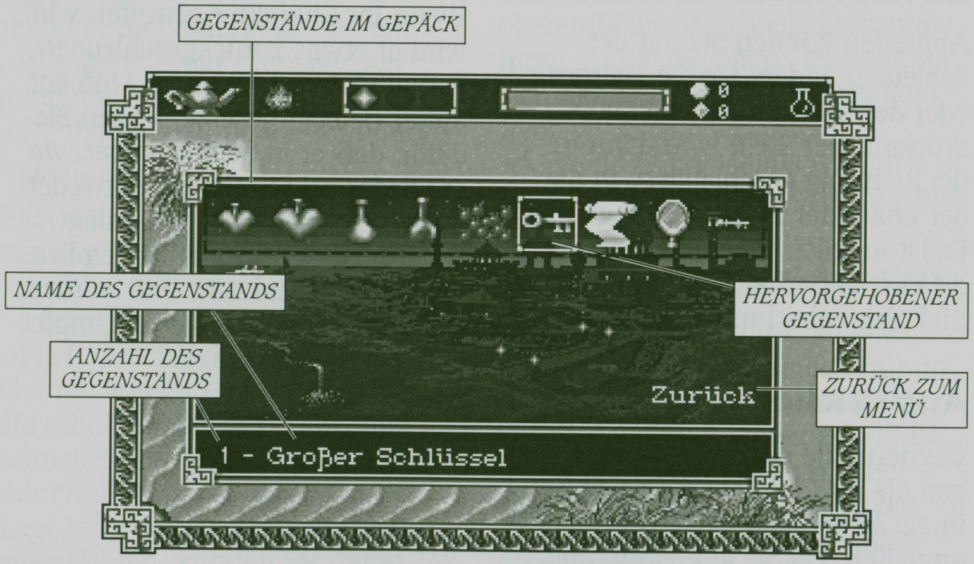
Gegnern, die sich langsamer bewegen als Ihr Charakter, können Sie in der Regel ausweichen, wenn sie angreifen. Ob Sie auf den Gegner zugehen, um ihn zu schlagen oder ob Sie zurückweichen, oder um ihn herumlaufen ist dabei gleichgültig. Hauptsache der Charakter bleibt in Bewegung, denn dann ist er schwerer zu treffen. Wenn ein Gegner schneller als Ihr Charakter ist, können Sie eventuell trotzdem noch ausweichen. Aber in diesem Fall ist es wahrscheinlich günstiger, den Kampf so schnell wie möglich zu beenden.

Hinweise: Versuchen Sie bei unterschiedlichen Gegnertypen auch unterschiedliche Kampfstile.

Wenn Sie getroffen werden

Wenn Ihr Charakter getroffen wird, wird er etwas zurückgeschleudert, verwundet und für einen Moment außer Gefecht gesetzt. Sorgen Sie dafür, daß er in dem Moment, wo er wieder bei Sinnen ist, entweder ausweicht oder sofort zuschlägt, sonst wird er sehr wahrscheinlich ein weiteres Mal getroffen werden. Die Monster, gegen die er kämpft, zeigen keine Gnade!

BENUTZEN VON GEGENSTÄNDEN



Gepäck

Wenn Ihr Charakter sein Abenteuer beginnt, führt er einen sehr nützlichen magischen Gegenstand mit sich: Einen Beutel des Zugriffs. Dieser Beutel kann eine beliebige Anzahl von Gegenständen fassen, und durch den puren Gedanken an einen Gegenstand kann man diesen aus dem Beutel hervorholen.

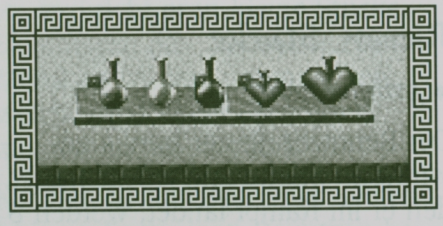
Für jeden Gegenstand, der im Beutel enthalten ist, ist auf dem Gepäckbildschirm ein kleines Bild zu sehen. Nachdem Sie ein Bild angewählt haben, sehen Sie den Namen des Gegenstands, und die vorhandene Anzahl am unteren Bildrand. Ihr Charakter trägt viele unterschiedliche Gegenstände mit sich herum. Einige davon benutzt er automatisch, wenn er sie benötigt. Wenn er zum Beispiel durch eine Tür gehen will, für die ein Knochenschlüssel benötigt wird, und er hat einen Knochenschlüssel bei sich, dann benutzt er ihn automatisch, um die Tür zu öffnen. Dadurch läßt sich das Spiel flüssiger spielen und Sie brauchen keine unnötigen Entscheidungen zu treffen. Jedoch gibt es nach wie vor viele Stellen, an denen Sie selbst entscheiden müssen, was Sie benutzen wollen, und wo Sie es benutzen wollen.

Gold und Edelsteine

Die Standardwährung in DER FLUCH DES DSCHINN sind Gold und Edelsteine. Ein Edelstein ist etwa zehn Goldstücke wert. Die meisten Händler bevorzugen Gold, aber einige akzeptieren auch Edelsteine. Ganz wenige Händler fordern sogar Edelsteine als Zahlungsmittel. Wieviel Gold und wie viele Edelsteine Ihr Charakter zur Zeit mit sich führt, können Sie am oberen Bildrand ablesen. Man findet Edelsteine häufig beim Plündern einer Monsterhöhle, und Gold wird bevorzugt als Belohnung für das Erledigen einer Aufgabe gegeben.
Hinweis: Achten Sie darauf, daß Sie mit Ihrem Geld gut haushalten, denn sonst kann es passieren, daß Sie ein paar zusätzliche Abenteuer erleben müssen, um zu neuem Geld zu kommen.

Tränke

Die Wirkung einiger Tränke hält nur eine sehr begrenzte Zeit an. Sie können den folgenden Beschreibungen entnehmen, wie lange der jeweilige Trank wirkt. Wenn Sie einen der Tränke aktivieren, füllt sich die Phiole am oberen Bildrand mit einer Flüssigkeit. Schritt für Schritt wird die Phiole dann wieder entleert. Sobald sie ganz leer ist, hört die Wirkung des Trankes wieder auf. Trinkt der Charakter einen Trank, bevor die



Phiolen mit Tränken

Wirkung eines anderen Trankes nachgelassen hat, so geht die Wirkung des ersten Trankes völlig verloren. Die Tränke sind immer unterschiedlich stark gebraut. Selbst Tränke einer Sorte können unterschiedlich stark wirken. Es gibt viele verschiedene Tränke in diesem Spiel. Jeder Trank kann nur einmal benutzt werden.
Im folgenden finden Sie die Beschreibung der Tränke sowie der Phiolen, in denen man sie findet.

Extra Heilung

♦ *große, rote, herzförmige Phiole*

Dies ist der stärkste Heiltrank, der in DER FLUCH DES DSCHINN verfügbar ist. Er erneuert dem Charakter 6 bis 27 Trefferpunkte.

Riesen Stärke

♦ *grüne Phiole*

Der Benutzer dieses Tranks gewinnt an Stärke und jedem Treffer, den er im Kampf landet, werden 8 weitere Schadenspunkte aufaddiert. Dieser Trank wirkt nur wenige Minuten und sollte daher unmittelbar vor dem Kampf eingenommen werden.

Heilung

♦ *kleine, rote, herzförmige Phiole*

Dieser eher gewöhnliche Trank erneuert 4 bis 10 Trefferpunkte.

Unverwundbarkeit

♦ *graue Phiole*

Schwache Monster können demjenigen, der diesen Trank zu sich genommen hat, keinen Schaden zufügen. Auch mächtigere Wesen haben es wesentlich schwerer, dem Benutzer zu schaden. Die Wirkung hält nicht sehr lange an, weshalb dieser Trank am besten unmittelbar vor dem Kampf genommen wird.

Öl der elementaren Unverwundbarkeit

♦ *blaue Phiole* – Luft

♦ *braune Phiole* – Erde

♦ *orange Phiole* – Feuer

♦ *klare Phiole* – Wasser

Diese vier Öle zeigen alle die gleiche Wirkung, jedoch gegen unterschiedliche Elementare. Jeder, der eines der Öle trinkt, ist für eine kurze Zeit immun gegen Schaden durch den jeweiligen Elementar. Diese Elementare können Ihnen jedoch weiterhin mit Geschossen Schaden zufügen.

Ringe

Ihr Charakter steckt sich gefundene Ringe automatisch sofort an und trägt sie. Sobald ein Ring angesteckt ist, hält seine Wirkung dauerhaft an. Um zu sehen, welche Ringe Ihr Charakter augenblicklich trägt, müssen Sie den Menüpunkt „WERTE“ anwählen. Es ist nicht möglich, zwei Ringe gleicher Art gleichzeitig zu tragen. Ein +2 Ring des Schutzes ersetzt automatisch einen +1 Ring des Schutzes, sobald der +2 Ring gefunden wurde. Wenn Ihr Charakter Ringe findet, die er nicht tragen muß, damit sie ihre Wirkung entfalten, dann erscheinen diese im GEPÄCK-Bildschirm.

Magische Splitter

Unter den Bewohnern der Crowded Sea erzählt man sich Geschichten von einem großen Stein mit magischen Kräften, genannt der *Mondstein*. Obwohl inzwischen niemand mehr weiß, wo dieser Stein liegt, wurden auf der Zaubererinsel und den umliegenden Inseln Bruchteile davon gefunden. Einige der Bruchstücke bewahren mächtige Zauber und, im Gegensatz zu Zauberstäben, können sie von jedem benutzt werden, dessen Abstammung auf die ursprünglichen Besiedler der Zaubererinsel zurückzuführen ist. Ihr Charakter stammt von dieser Linie ab!

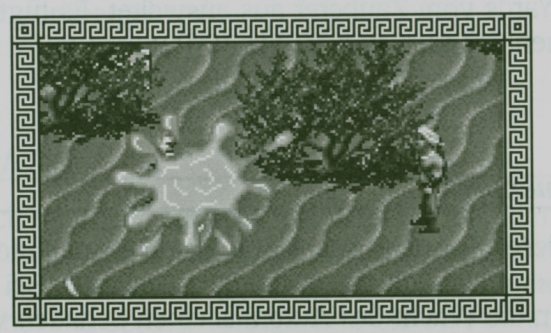
Jeder Splitter ähnelt einem glühenden Stein und kann nur begrenzt benutzt werden. Jede Anwendung braucht etwas Energie des Steins auf, und wenn dieser aufgebraucht ist, zerbricht er in kleine Stücke. Sie müssen das „WAFFE ANLEGEN“-Menü anwählen, um zu sehen, welche Splitter der Charakter momentan bei sich hat.

Klicken Sie das Bild eines Splitters an, um diesen zum Benutzen bereit in die Hand zu nehmen. Der Charakter kann immer nur einen Splitter zur Zeit in der Hand halten. Welcher Splitter momentan einsatzbereit ist, können Sie in der Zeile am oberen Bildrand erkennen. Wenn dort kein Splitter zu sehen ist, wurde keiner angelegt oder der angelegte ist bereits aufgebraucht. Die Zahl neben dem Splitter besagt, wie oft dieser noch angewendet werden kann

Um den Zauber eines Splitters zu benutzen, müssen Sie sich mit Blickrichtung zum Gegner aufstellen und die Leertaste drücken. Im folgenden finden Sie eine Auflistung der verschiedenen Zauber, mit denen die Splitter erfüllt sind.

Waffen Anlegen

ZAUBERSPRÜCHE DER MAGISCHEN SPLITTER



Ein Wasserschlag-Spruch trifft einen Ghul

Dies sind die Zaubersprüche, die in den magischen Splittern des *Mondsteines* enthalten sind. Ihr Charakter kann Sie benutzen, um Gegner aus der Ferne zu bekämpfen. Selbst jene Gegner, die gerade außerhalb des sichtbaren Bildschirmausschnittes sind, können mit diesen Zaubern erreicht werden! Jeder Zauber entfaltet eine Wirkung, als wäre er von einem Magier sechster Stufe gesprochen.

Sobald Sie tiefer in die Welt des Spiels vordringen, stoßen Sie auf Gegner, die ebenfalls zaubern können. Gegen diese Magie nützt dem Charakter sein natürlicher magischer Widerstand. **Hinweis:** Weichen Sie den Zaubern aus. Wenn Sie schnell sind, können Sie die meisten Zauber von vornherein meiden... jedoch nicht immer!

Die Abbildungen, die bei der folgenden Liste der Zauber zu sehen sind, erscheinen auf dem Bildschirm, wenn ein Splitter mit dem entsprechenden Zauber zum Einsatz in die Hand genommen wird.

Kältekegel

Dieser Zauberspruch erzeugt einen konischen Kegel extremer Kälte, der sich bis zu 10 Yards vom Zauberer aus ausweitet. Es fügt jedem, der im Wege steht, einen Schaden von 12 bis 30 Punkten zu.

Flammenpfeil

Der Zauberer dieses Spruches beschießt seinen Gegner, der bis zu 20 Yards entfernt sein darf, mit einem feurigen Geschoß. Bei einem Treffer verursacht allein die Wucht des Aufpralls einen Schaden von 1 bis 6 Punkten. Hinzu kommt ein Feuerschaden von 4 bis 24 Punkten bei allen Wesen, die gegen Feuer nicht geschützt sind.

Blitzstrahl

Mit diesem Spruch läßt der Zauberer einen mächtigen Energiestrahl auf den Gegner los, der alles beschädigt, was er trifft. Der Blitzstrahl kann von Wänden abprallen und somit auf den Zauberer zurückgeworfen werden. Er verursacht an jedem Ziel 6 bis 36 Schadenspunkte und hat eine Reichweite von 100 Yards.

Magisches Geschoß

Auf eine Reichweite von 120 Yards kann der Zauberer mit diesem Spruch drei Geschosse gleichzeitig auf jedes sichtbare Ziel schicken. Sie verursachen einen Schaden von 6 bis 15 Punkten.

Sonnenflimmern

Dieser Spruch läßt vor den Augen des Gegners bunte Kugeln tanzen und blendet ihn somit vorübergehend.

Sonnenfeuer

Mit diesem Spruch kann der Zauberer die Kraft der Sonne nutzen und diese bis zu 70 Yards weit schießen, wo sie dann am Ziel eine Explosion hervorruft. Jene, die von diesem Spruch getötet werden, verbrennen in der Regel zu Asche. Der Spruch verursacht 6 bis 36 Punkte Schaden. Der Zauberer selbst nimmt niemals von diesem Spruch einen Schaden.

Sonnenbrand

Ein Schlag aus intensivster Hitze wird dem Gegner mit diesem Spruch entgegengeschleudert. Der Hitzeschwall hat eine Reichweite von 60 Yards und umschließt Hindernisse. Er richtet Schaden an. Hinzu kommen 2 bis 8 Schadenspunkte, wenn das Ziel irgendeinen Gegenstand aus Metall berührt, der größer als ein Schwert ist.

Wasserschlag

Der Gegner wird von einem Schwall Wasser gejagt, der sich wie die *Magischen Geschosse* verhält. Dieser Spruch verursacht 2 bis 12 Schadenspunkte und hat eine Reichweite von bis zu 60 Yards.

BESTIARIUM

Dies ist ein gefährliches Land, denn hinter seiner ehrbaren Fassade liegen Intrigen, Betrug und Hinterlist. Zusätzlich zu den Monstern gibt es böse Menschen, die darauf aus sind, Ihren Charakter zu vernichten. Außerdem sind da noch die unglaublich machtvollen Dschinns, deren Taten immer unvorhersehbar sind. In diesem Kapitel finden Sie mehr Informationen über Ihre Feinde, so daß Ihre Chance zum Sieg vielleicht etwas größer ist.

Gefährliche Bewohner der Al-Qadim-Welt

Säureblob

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im folgenden Kapitel („Beschreibung neuer Monster").

Ammut

Die Ammut ist die legendäre Zeugin bei der Verurteilung der Verdammten, die gerufen wird, um die bösen Seelen zu vertilgen. Das Gute daran ist, daß sie nur die Bösen frißt. Das Schlechte daran ist, daß sie es außerdem liebt, die Guten zu töten. Anstatt jedoch den Körper zu fressen, spielt sie nur damit, bis ein hungriger Aasfresser vorbeikommt. Die Ammut ist eine Kreuzung aus Krokodil, Nilpferd und Löwin, ist ölig und stinkt nach Verfall. Sie bietet somit keinen schönen Anblick. Sie hat gewaltige Klauen und Fänge und stößt während eines Kampfes oftmals ein ohrenbetäubendes Brüllen aus. Weil sie das Licht haßt, findet man sie in der Regel im Untergrund auf der Suche nach morallosen Wesen, die ihr als Nahrung dienen.

Riesenwildschwein

Man sollte diesen Vorfahren des Hausschweins nicht auf die leichte Schulter nehmen.
Er rennt sein Opfer um und durchbohrt es in Sekundenschnelle. Das Riesenwildschwein ist ein Allesfresser und frißt in der Tat alles und jedes und zeigt bei der Jagd nicht die geringste Angst. Die Ähnlichkeit zum normalen Schwein ist zwar groß, das Wildschwein hat jedoch eine kürzere Schnauze, ein rauheres Fell, einen geraderen Schwanz und gefährliche Hauer.

Kupferautomat, Miniatur

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im folgenden Kapitel („Beschreibung neuer Monster").

Wüstenzyklop

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im folgenden Kapitel („Beschreibung neuer Monster").

Debbi

Der Debbi ist ein abscheulicher, selbstsüchtiger Wüstenaasfresser. Er ist etwa zwei Fuß hoch und ähnelt einer haarigen Kreatur, die eine Mischung zwischen Pavian und Hyäne darstellt. Seine Schnauze, sein Kopf und seine Zähne sind die eines Aasfressers, während sein Körper eher der eines flinken Affen ist. Die Debbi 'verursachen Angst' bei den meisten anderen Wüstentieren -

diese Fähigkeit läßt gelegentlich magische Funken aus ihrem Fell springen. Gewöhnlich sind die Debbi sehr feige, jedoch gibt es neuere Augenzeugenberichte, daß sie mehr und mehr die Angst verlieren. Die Gründe für diese Veränderung sind unbekannt.

Miniaturelementare (Luft, Erde, Feuer und Wasser)

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im folgenden Kapitel („Beschreibung neuer Monster").

Ettin

Ettins sind mächtige, riesenhafte Kreaturen mit zwei Köpfen. Beide Köpfe thronen auf den Schultern und bieten den Ettins hervorragende Qualitäten beim Erspähen von Beute. Sie tragen zerlumpte, mottenzerfressene Tierhäute und sind immer sehr dreckig. Im Kampf greifen sie mit schweren Keulen an. Diese Monster sind wahrlich grausame Gegner. Gewöhnlich ist ihre Haut eher grünlich, aber es gibt jedoch Gerüchte über noch mächtigere Albino-Ettins.

Ghul

Der Ghul ist ein untoter Aasfresser, der sich vom Fleisch toter Körper ernährt. Man erkennt ihn an seinem gräßlichen Schädel und dem zerfallenden Körper. Ghule treten oftmals in Gruppen auf und halten niemals zur Nahrungsaufnahme an. Kratzt ein Ghul seinen Gegner mit den Fingernägeln, so kann es passieren, daß dieser in einen Lähmungszustand verfällt, in dem er sich nur noch sehr langsam bewegen kann. Dieser Zustand hält zwar nicht sehr lange an, kann für die Ghule jedoch lange genug dauern, um ihrem Opfer den Rest zu geben. Sofern das Opfer nicht aufgefressen wird, verwandelt es sich selbst auch in einen Ghul.

Großer Ghul

Die Großen Ghule sind die untoten Cousins der Dschinns. Meistens sind sie weiblich und haben Eselsohren und Hufe. Ihr Fleisch ist faul und verrottet. Sie beherrschen die Kunst des Gestaltwandelns und erscheinen daher in der Regel in eher ansprechenderen Gestalten. Zum Angriff stehen ihnen erstaunlich kräftige Klauen und scharfe Zähne zur Verfügung. Man sollte nicht überrascht sein, wenn Große Ghule während des Kampfes unsichtbar werden. Obwohl man sie dann nicht mehr sehen kann, ist es trotzdem noch möglich, ihnen Schaden zuzufügen.

Markeen

Der Markeen ist ein niederer Dschinn, der von Geburt an dazu verflucht ist, der Doppelgänger eines Menschenbabys zu sein. Er altert genauso wie der Mensch und bleibt weiterhin ein identischer Zwilling dieses bestimmten Menschen. Jedoch ist der Dschinn dem Menschen geistig nicht verbunden und stirbt auch nicht unbedingt zum gleichen Zeitpunkt. Er ist auch nicht zwangsläufig böse und trifft seinen menschlichen Doppelgänger nur in seltenen Fällen. Andere Dschinns blicken auf die Markeens herab und verurteilen sie oft zu einem Leben in Abgeschiedenheit.

Mumie

Mumien sind entsetzliche, mächtige Untote, die alles Lebende zerstören, weil ihre ewige Ruhe gestört wurde. Ihre Kleidung besteht aus verrottenden Leinenstreifen. Sie sind bis zu 7 Fuß groß und schlagen mit unnatürlicher Stärke zu. Alles, was sie töten, verrottet auf der Stelle. Die Mumien haben jedoch einen großen Schwachpunkt: Sie vertragen kein Feuer. Alle Feuerzauber verursachen bei ihnen besonders hohen Schaden.

Nas Nas

Die Nas Nas sind wahrscheinlich die bizarrsten Wesen in dieser Gegend. Von bösen Zauberern mit verdorbener und furchterregender Magie erschaffen, die ihr eigenes Blut fordert, sind die Nas Nas halbierte Menschen, die sehr irre sind. Sie hüpfen auf einem Bein, kämpfen mit einem Arm, können mit ihren halben Stimmbändern nicht sprechen und betrachten die Welt mit ihrem einzigen und durchgedrehten Auge. Die meisten finden eine Möglichkeit, sich umzubringen, bevor sie auch nur dreißig Jahre alt werden. Leider bedeutet dies meistens, daß sie sich mit wilder Entschlossenheit in jeden Kampf stürzen und dabei heulen und kreischen, denn dies sind die einzigen Geräusche, zu denen sie fähig sind. Obwohl sie nur ein Bein haben, bewegen sich die Nas Nas ziemlich schnell fort. Mit ihrem einen Arm schwingen Sie ein Skimitar.

Ogrima

Die Ogrima sind ein Ergebnis aus der Mischung zwischen normalen Ogern und den Oger Magi. Sie können in begrenztem Maße zaubern und sind ziemlich stark und gerissen. Ein ausgewachsener Ogrima ist bis zu 9 Fuß groß und sein Kopf ist von dickem, filzigem Haar überwuchert, aus dem ein Horn herausragt. Ogrimas greifen mit Waffen an. Sie können ein zweihändiges Schwert mit einer einzigen Hand schwingen und verlassen sich im Kampf eher auf ihr natürliches Talent zur Regeneration als auf unbequeme Rüstungen.

Pirat

Piraten sind böse Korsaren. Sie fahren über die „Wilde See“ und kein Schiff ist vor ihren Plünderungen sicher. Es gibt viele verschiedene Piraten, vom langhaarigen Freibeuter bis zum extrem wichtigen Anführer der Seebären, vom mächtigen weiblichen Seeräuber, genannt „die Seekuh“, bis zum gefürchteten, dickbäuchigen Käpt'n. Sie nähern sich flink fremden Schiffen, entern diese und kämpfen dann dort mit Skimitaren und manchmal auch mit Schußwaffen. Wenn man sie jedoch bekämpfen und sogar besiegen kann, dann findet man auf ihrem Schiff in der Regel zahlreiche Schätze.

Riesenzakharanratte

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im folgenden Kapitel („Beschreibung neuer Monster“).

Zauberer

Die Zauberer dieser Welt leiten ihre Kräfte von 1 oder 2 der elemtaren Mächte ab. Jeder Zauberer, sei es nun ein Feuer-, Luft-, Wasser-, Erd- oder zwei-Elemente-Zauberer, ist in den höheren Stufen tödlich. Zauberer verlassen sich auf ihre Sprüche und vermeiden den Nahkampf, sofern dies möglich ist. Sie sind schnell zu Fuß und stellen eine Herausforderung für jeden dar, auf den sie treffen.

Große Spinne

Die Große Spinne ist ein sehr aggressives Raubtier und lebt meistens tief in den Verliesen.
Große Spinnen sind etwa sechs Fuß lang und leben in Gruppen. Sie sind sehr flink und greifen gnadenlos an. Aufgrund ihrer dunklen Färbung kann man sie in den Schatten der Höhlen kaum erkennen. Ihr Gift ist wegen des heißen Klimas etwas schwächer als das der Spinnen in den Häfen. Anstatt sofort zu sterben, nehmen Menschen, die von Spinnen gebissen wurden, nur geringfügigen Schaden.

Werhyäne

Die Werhyäne ist ein Lycanthrop, das heißt, daß sie willkürlich ihre menschliche Gestalt in die einer riesigen Hyäne verwandeln kann. In menschlicher Gestalt ist die Werhyäne meistens recht freundlich und charismatisch. Jedoch kämpft sie immer in der Hyänengestalt, in der sie sechs Fuß lang ist und ein kräftiges Gebiß hat, mit dem sie ihre Beute schlägt. Die Werhyäne hat eine gewisse Angst vor Feuer, läßt sich davon aber nicht zurückschrecken, wenn sie in die Ecke gedrängt wird.

Zombie

Zombies sind hirnlose, untote Wesen, die den einfachen Befehlen ihrer Herren folgen, die wiederum schon längst tot sein können. Aufgrund ihres verrottenden Fleisches und der unangenehmen Gerüche, die sie verbreiten, sind sie überall unbeliebt. Zombies bewegen sich sehr langsam und greifen auch so an und versuchen, ihre Gegner mit ihren Fäusten zu bearbeiten. Man findet Zombies meistens im Untergrund unter Friedhöfen oder Totenhäusern. Wenn sie in großen Gruppen auftauchen, können sie für einen geschwächten Abenteurer zu einer Gefahr werden. Man erzählt sich auch Gerüchte über Geisterschiffe, die von Zombies und Ghulen gesteuert werden.

BESCHREIBUNG NEUER MONSTER

Diese Monster sind neu in der Welt der ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Die meisten wurden speziell für DER FLUCH DES DSCHINN entworfen. Wenn Sie sie in ihre eigenen Spiele einbinden wollen, dann finden Sie auf den folgenden Seiten die entsprechenden Charakterwerte.

Säureblob

Wüstenzyklop

Miniatur Kupfer-automat

Miniaturelementare - Luft, Erde, Feuer & Wasser

Riesen-zakharanratte

Säureblob

KLIMA/REGION:	Unterirdisch
HÄUFIGKEIT:	Selten
GESELLSCHAFTSFORM:	Rudel
AKTIVITÄTSZYKLUS:	Immer
NAHRUNG:	Allesfresser
INTELLIGENZ:	Keine (0)
SCHÄTZE:	Keine
GESINNUNG:	Neutral

ANZAHL:	2-8 (1)
RÜSTUNGSKLASSE:	8
BEWEGUNGEN:	5
TREFFERWÜRFEL:	2
ETWO:	19
ANZAHL D. ANGRIFFE:	1
SCHADEN/ ANGRIFF:	1-6
SPEZIELLE ANGRIFFE:	Siehe unten
SPEZIELLE VERTEIDIGUNG:	Keine
MAGIEWIDERSTAND:	Keiner
GRÖSSE:	S (2-3 Fuß)
MORAL:	(10)
ERFAHRUNGSPUNKTE:	65

Der Säureblob ist zwar klein, aber ein potentiell tödliches Wesen, das in verwahrlosten unterirdischen Labyrinthen lebt. Sein Name beschreibt sein Aussehen sehr treffend: Ein sich bewegender Schleimklumpen, der aus einer säureartigen Substanz besteht. Die meisten Säureblobs sind grün, es sind jedoch auch Exemplare in dunkleren Farben gesichtet worden. Im Gegensatz zu seinen Verwandten, bewegt sich der Säureblob niemals an Wänden oder der Decke. Er springt lediglich den Boden entlang.

Kampf: Der Säureblob greift an, indem er seinen Gegner mit seinem Körper berührt. Die Säure ist zwar nicht stark genug, daß die ätzende Wirkung auch noch über die Berührung hinausreicht, aber Metalle sind in großer Gefahr. Jede nicht magische Metallwaffe und jede nichtmagische Metallrüstung, die der Säureblob berührt, muß einen Rettungswurf machen oder wird

geschwächt. Jeder Gegenstand ohne gelungenem Rettungswurf hat eine um 5% erhöhte Chance, nach jedem Treffer danach zu zerbrechen. Beispiel: Ein Schwert, das zweimal beim Rettungswurf gegen einen Säureblob versagt hat, hat eine 10 prozentige Chance, bei jedem Mal, wo es danach noch benutzt wird, zu zerbrechen. Diese Art von Korrosion hat keinen Einfluß auf magsiche Waffen.

Gesellschaftsform: Man findet Säureblobs normalerweise in Gruppen. Das kommt daher, daß neue Blobs dadurch entstehen, daß sich Teile von mehreren Blobs lösen und sich zu einem neuen Blob zusammenschließen. Dieser Vorgang wird völlig durch Instinkte geleitet, da die Blobs keine Intelligenz aufweisen.

Ökologie: Säureblobs sind die Aasfresser in den Dungeons und konsumieren alles, was nicht aus Stein besteht, um die benötigten Nährstoffe aufzunehmen. Obwohl Säureblobs von anorganischen Materialien leben können, bevorzugen Sie lebendige Beute und diese jagen sie bis zu ihrem Tod oder Festschmaus.

Kupferautomat, Miniatur

KLIMA/REGION:	Jedes/ Ruinen
HÄUFIGKEIT:	Selten
GESELLSCHAFTSFORM:	Einzelgänger
AKTIVITÄTSZYKLUS:	Konstant
NAHRUNG:	Keine
INTELLIGENZ:	Niedrig (5)
SCHÄTZE:	Keine
GESINNUNG:	Neutral
ANZAHL:	1 (20%) 3-18 (80%)
RÜSTUNGSKLASSE:	5
BEWEGUNGEN:	7
TREFFERWÜRFEL:	3 + 3
ETW0:	17
ANZAHL D. ANGRIFFE:	2
SCHADEN/ ANGRIFF:	1-4/ 1-4
SPEZIELLE ANGRIFFE:	Keine
SPEZIELLE VERTEIDIGUNG:	Immun gegen Zaubersprüche
MAGIEWIDERSTAND:	Keiner
GRÖSSE:	M (3-5 Fuß)
MORAL:	Furchtlos (20)
ERFAHRUNGSPUNKTE:	120

Miniatur Kupferautomaten ähneln sehr stark ihren großen Verwandten, den Kupferautomaten. Sie sind magische Statuen aus Kupfer und Bronze mit vielen Hebeln und Getrieben in den Körpern, die durch magische Verzauberungen zusammengehalten werden.

Es gibt kaum zwei Automaten, die gleich aussehen. Einige haben einen viereckigen Körper und lange Arme, während andere wiederum wie kleine menschliche Ritter aussehen. Alle haben sie jedoch leere Augen.

Die Miniaturausführung ist nicht so robust wie die große Version des Automaten. Deshalb können sie nicht so gut mit anderen Objekten umgehen. Jedoch können sie immerhin einen Hebel umlegen oder einen Knopf drücken.

Kampf: Miniatur Kupferautomaten greifen mit ihren zwei metallischen Händen an und kratzen oder quetschen 1-4 Schadenspunkte aus ihrem Gegner. Sie können keine Hitze erzeugen so wie es die großen Automaten können.

Ein Automat kann nur geheilt oder repariert werden, wenn ein Zauberer, der mindestens die 6. Stufe erreicht haben muß, und ein gutgeübter Schmied zusammenarbeiten. Dieses Team kann einem Kupferautomaten 1 bis 8 Trefferpunkte pro Tag wiedergeben. Wenn der Automat jedoch einmal getötet oder zerstört wurde, dann kann er nicht mehr hergerichtet werden.

Gesellschaftsform: Die Miniatur Kupferautomaten sind die Kreationen von Zauberern, die nicht mächtig genug sind, größere Automaten zu schaffen, oder nicht bereit sind, den zusätzlichen Aufwand für die größere Variante zu betreiben. Die Magier geben den Automaten zu Beginn immer eine Aufgabe zu erledigen. Einige werden benutzt, um an Gräbern ihrer toten Meister Wache zu stehen, andere patrouillieren durch Dungeons und verscheuchen Eindringlinge und wieder andere verrichten einfache, aber mühselige Sklavenarbeit. Sie verrichten jede Arbeit, die ihr begrenzter Verstand ihnen erlaubt.

Die Herstellung eines Miniaturkupferautomaten ist ein offenes Geheimnis. Jeder Zauberer, der mindestens die sechste Stufe erreicht hat und 2.000 Goldstücke besitzt, kann einen herstellen. Der ganze Vorgang dauert etwa 2 Wochen und erfordert Kupfererz, Ei sengetriebe, Gegengewichte aus Blei und einen Edelstein, der mindestens 500 Goldstücke wert ist und die magischen Energien des Zauberers fokusiert. Desweiteren wird ein 'Öl der Schlüpfrigkeit' benötigt, damit sich die Getriebe problemlos in Bewegung setzen.

Ökologie: Miniatur Kupferautomaten brauchen keine Nahrung, keine Ruhe, keine externe Energiequelle und keine Liebe. Sie sind völlig unnatürlich und haben keine Nische des ökologischen Gleichgewichts inne.

Wüstenzyklop

KLIMA/GEBIET:	Überall
HÄUFIGKEIT:	Selten
GESELLSCHAFTSFORM:	Clan
AKTIVITÄTSZYKLUS:	Immer
NAHRUNG:	Allesfresser
INTELLIGENZ:	∅ (8-10)
SCHÄTZE:	M (Q, D)
GESINNUNG:	Chaotisch Neutral

ANZAHL:	1-6
RÜSTUNGSKLASSE:	4
BEWEGUNGEN:	10
TREFFERWÜRFEL:	6+6
ETWO:	15
ANZAHL D. ANGRIFFE:	2
SCHADEN/ ANGRIFF:	1-8 x 2 oder Waffe
SPEZIELLE ANGRIFFE:	Keine
SPEZIELLE VERTEIDIGUNG:	Keine
MAGIEWIDERSTAND:	Keiner
GRÖSSE:	L (8 -10 Fuß)
MORAL:	Beständig (12)
ERFAHRUNGSPUNKTE:	420

Die Wüstenzyklopen sind etwas größer als die Menschen und haben eine rauhe, sandfarbene Haut. Sie sind verschlossene Wesen, die oftmals von den Menschen verfolgt werden, weil diese ihre Größe und das eine große Auge fürchten, das geradewegs in ihre Seele zu blicken scheint.

Die obere Körperhälfte der Zyklopen ist in der Regel recht muskulös, teilweise sogar in einem völlig unmäßigen Verhältnis zum Rest des Körpers. Aufgrund des selbstgewählten Lebensstils und der Gewohnheiten können die Zyklopen extrem unterschiedlich aussehen. Einige tragen Tierhäute und sind von Kampfnarben entstellt, während sich andere ganz normal kleiden und überhaupt nicht wie Kämpfer aussehen. Das einzige, was alle Zyklopen gemeinsam haben, ist das große Auge. Es blinzelt niemals, ist immer himmelblau und ist gleichzeitig der Stolz und die Schande seines Besitzers.

Das Auge wird unter den Zyklopen als etwas sehr schönes angesehen, während andere mit Vorliebe darüber lästern.

Die Zyklopen haben mit ihren Augen eine besondere Fähigkeit. Wenn Sie eine Person anschauen, die etwas erzählt, können sie sofort feststellen, ob diese Person lügt oder nicht. Wenn der Erzähler davon weiß, kann er diese Fähigkeit des Zyklopen abblocken, indem er einen Rettungswurf gegen Magie macht.

Kampf: Wenn der Wüstenzyklop einmal verärgert, oder angegriffen wird, dann verwandelt er sich zu einem gefährlichen Gegner. Eine lange Geschichte der Verfolgung hat die Wüstenzyklopen so verändert, daß sie leicht zu erregen sind und sehr gefährlich sind, wenn ihr Zorn einmal aufkommt. Beim Angriff schlagen sie mit ihren kräftigen Armen zu oder benutzen eine zweihändige Waffe, mit der sie einen Stärkebonus von +6 auf jeden Schlag erhalten.
Die Zyklopen sind nicht geschickt genug, zwei Waffen gleichzeitig zu benutzen.

Hin und wieder kann man einen Zyklopen in einer Rüstung sehen. Eine solche Rüstung muß jedoch speziell für seinen ungewöhnlich geformten Körper angefertigt werden. Die meisten tragen jedoch keine Rüstung, da ihre dicke Haut meistens genauso gut ist, wie das beste Metall einer Rüstung.

Gesellschaftsform: Da die Wüstenzyklopen alle unterschiedlich leben, ist es schwierig, sie in einen Typ einzuordnen. Die verbreitetste Gesellschaftsform ist der Wüstenclan. Dies ist eine kleine Gruppe, in der Regel nicht mehr als 6, die als Jäger und Sammler in der Wüste leben. Sie ziehen weiter, wenn das Wetter sich ändert oder die Wasservorräte zur Neige gehen. Diese Clans verhalten sich sehr defensiv, greifen aber jeden Eindringling an, der nicht auf ihre Anweisungen hört und sofort wieder verschwindet. Einige Menschen wurden auch schon für die pure Tatsache umgebracht, daß sie wußten, wo ein Clan lebt. Diese Vorkommnisse schüren natürlich den Haß der Menschen auf die Zyklopen, der ansonsten nur von Trugschlüssen herrührt.

Andere Wüstenzyklopen sind Einzelgänger, die in felsigen Höhlen oder kleinen Gebäuden leben, die sich mitten in der Einöde befinden. Ihr Verhalten unterscheidet sich insofern von den Clans, daß sie teilweise sogar mit Fremden reden, anstatt sich vor ihnen zu verstecken. Alle Wüstenzyklopen sprechen die allgemeine Sprache.

Ein paar wenige Wüstenzyklopen haben sich in der menschlichen Gesellschaft etabliert. Dies sind jedoch recht dürftige Existenzen, die in der Regel darin enden, daß der Zyklop eines Überfalls oder eines Mordes bezichtigt wird, mit dem er nicht das geringste zu tun hat. Es gibt auch Geschichten über Kaliphen und andere Persönlichkeiten, die Zyklopen angeheuert haben, um festzustellen, ob ihre Untertanen die Wahrheit sprechen.

Ökologie: Zyklopen essen im Großen und Ganzen das gleiche wie die Menschen. Es gibt nur einen gravierenden Unterschied: Zyklopen streuen Sand auf ihr Essen, ganz genauso, wie Menschen Salz auf ihr Essen streuen. Es gibt noch keine Studien darüber, wie der Sand verdaut wird, oder ob er den Zyklopen in irgendeiner Weise nützt, obwohl es eine geläufige Annahme ist, daß der Sand bei der Verdauung behilflich ist.

Elementar, Miniatur

TYP:	Luft	Erde	Feuer	Wasser
KLIMA/GEBIET:	Überall	Überall	Überall	Überall
HÄUFIGKEIT:	Sehr selten	Sehr selten	Sehr selten	Sehr selten
GESELLSCHAFTSFORM:	Rudel	Rudel	Rudel	Rudel
AKTIVITÄTSZYKLUS:	Immer	Immer	Immer	Immer
NAHRUNG:	Luft	Erde, Metalle, Edelsteine	Alles leicht Brennbare	Alles Flüssige
INTELLIGENZ:	Tier (1)	Tier (1)	Tier (1)	Tier (1)
SCHÄTZE:	Keine	Keine	Keine	Keine
GESINNUNG:	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
ANZAHL:	2 -12	2-8	2-12	3-18
RÜSTUNGSKLASSE:	6	6	7	7
BEWEGUNGEN:	14	6	12	10
TREFFERWÜRFEL:	1	1+3	1+2	1+1
ETW0:	19	19	19	19
ANZAHL D. ANGRIFFE:	1	1	1	1
SCHADEN/ANGRIFF:	1-3	1-4	2-5	1-4
SPEZIELLE ANGRIFFE:	Keine	Keine	Keine	Keine
SPEZIELLE VERTEIDIGUNG:	Siehe unten	Siehe unten	Siehe unten	Siehe unten
MAGIERWIDERSTAND:	Keiner	Keiner	Keiner	Keiner
GRÖSSE:	S (2 Fuß)	S (2 Fuß) S	(2 Fuß) S	(2 Fuß)
MORAL:	Ø (10)	Ø (10)	Ø (10)	Ø (10)
ERFAHRUNGSPUNKTE:	35	65	35	35

Es ist nicht bekannt, wie die Miniaturelementare entstanden sind. Sie waren äußerst selten und wurden mehr als Mythos der Gelehrten angesehen. Neuere Berichte von Sichtungen und Angriffen der Elementare häufen sich jedoch. Man mutmaßt, daß sie kleine Teile großer Elementare sind, die sich abgetrennt haben und nun selbst herumstreunen.

Die Miniaturelementare sind alle kleiner als zwei Fuß und sehen wie ihr Element aus. Feuerelementare sind kleine Feuerbälle, Luftelementare sind kleine Wirbelwinde, Erdelementare sind sich bewegende Felsen und Wasserelementare sind hüpfende Blasen zusammenhängenden Wassers.

Die Miniaturelementare sind in einigen Regionen zu einer regelrechten Plage geworden. Obwohl sie selten mächtig genug sind, einen wachsamen Krieger zu töten, oder intelligent genug sind, einen Plan zu entwickeln, wie sie einen schwachen Gegener überwältigen können, sollte man die Miniaturelementare nicht unterschätzen. Wenn ein ganzes Rudel einen einzelnen Menschen umzingelt, können sie schon gefährlich werden. Außerdem gehen Gerüchte von größeren Versionen des Wasserelementars, die Handelsschiffe angreifen, um. Doch muß dies erst noch bestätigt werden.

Zum Zeitpunkt, da dieser Text geschrieben wird, ist noch kein Zauberer in der Lage, mit voller Absicht einen Miniaturelementar zu beschwören. Vielleicht sind sie zu klein, um mit den magischen Zangen aus ihrer Ebene gerissen zu werden.

Kampf: Alle Miniaturelementare greifen an, indem sie ihre Körper gegen den Gegner werfen. Erdelementare werfen zudem noch Felssplitter. Keiner der Elementare ist jedoch stark genug, um besonderen Schaden anzurichten - bei einem Schlag durch einen Feuerelementar ist zum Beispiel kein Rettungswurf nötig, um Gegenstände davor zu bewahren, daß sie verbrennen.

Jeder Elementar hat eine spezielle Verteidigungsmöglichkeit gegen bestimmte Angriffsarten. Zaubersprüche, die auf Wasser basieren, fügen dem Wasserelementar 1 Schadenspunkt pro Wurf weniger zu. Das gleiche gilt für Zaubersprüche, die auf Feuer basieren und Feuerelementare. Bei Erdelementaren besteht diese Art von Schutz gegen Waffen mit Klingen. Um dem Luftelementar Schaden zuzufügen, sind magische Waffen vonnöten.

Ratte, Riesenzakharan

		ANZAHL:	1-12
		RÜSTUNGSKLASSE:	6
		BEWEGUNGEN:	14
		TREFFERWÜRFEL:	4
		ETWO:	17
KLIMA/GEBIET:	Unterirdisch	ANZAHL D. ANGRIFFE:	1
HÄUFIGKEIT:	Sehr selten	SCHADEN/ ANGRIFF:	1-8
GESELLSCHAFTSFORM:	Rudel	SPEZIELLE ANGRIFFE:	Keine
AKTIVITÄTSZYKLUS:	Immer	SPEZIELLE VERTEIDIGUNG:	Keine
NAHRUNG:	Allesfresser	MAGIEWIDERSTAND:	Keiner
INTELLIGENZ:	Tier (1)	GRÖSSE:	M (4-7 Fuß)
SCHÄTZE:	Keine	MORAL:	(10)
GESINNUNG:	Neutral	ERFAHRUNGSPUNKTE:	175

Die Riesenzakharanratte ist mit der Riesenratte verwandt. Der Hauptunterschied zwischen den beiden ist die Größe. Zakharanratten sind ohne Schwanz bis zu 7 Fuß lang. Sie sind genauso dreckig, krankheitsgeplagt, wild und schnell zu Fuß, wie ihre kleineren Verwandten. Ihr Pelz ist normalerweise bräunlich und die Augen tief rot.

Kampf: Riesenzakharanratten sind ärgerliche Wesen, die sich mit einer erstaunlichen Schnelligkeit in einen Kampf stürzen und dann wie verrückt nagen und krallen, bis sie selbst getötet werden. Nur selten trifft man eine einzelne Ratte an; gewöhnlich treiben sie sich in Rudeln herum. Eigentlich sind die Ratten leicht zu besiegen, jedoch werden Geschichten erzählt, in denen ein Held von Riesenratten getötet wurde, als er durch einen Kampf gegen einen stärkeren Gegner geschwächt war.

Im Gegensatz zu anderen Ratten, hat diese Sorte keine Angst vor Feuer. Viele Geschichten erzählen von Abenteurern, die Fackeln aufstellten oder Lagerfeuer entfachten, um vor den Ratten sicher zu sein, nur um dann völlig unvorbereitet von ihnen überfallen zu werden.

Ökologie: Die Riesenzakharanratten leben in feuchten Dungeons im Untergrund. Sie können sich durch kleinste Öffnungen zwängen, da ihr Skelett sehr nachgiebig ist. Obwohl sie nur in Gruppen auftreten, findet man doch selten mehr als 12 an einem Ort vor. Sie fressen alles, das lebt oder einmal gelebt hat.

MONSTER- UND MAGIEVERZEICHNIS

Monster

Säureblob	57
Ammut	47
Riesenwildschwein	48
Kupferautomat, Miniatur	59
Wüstenzyklop	61
Debbi	48
Miniaturelementar	64
Ettin	49
Ghul	50
Großer Ghul	50
Markeen	51
Mumie	51
Nas Nas	52
Ogrima	52
Pirat	53
Ratte, Riesenzakharan	66
Zauberer	53
Große Spinne	54
Werhyäne	54
Zombie	55

Sprüche und Tränke

Kältekegel	44
Extra Heilung	39
Flammenpfeil	44
Riesenstärke	40
Heilung	40
Unverwundbarkeit	40
Blitzstrahl	44
Magisches Geschoß	44
Öl der elementaren Unverwundbarkeit	40
Sonnenflimmern	45
Sonnenfeuer	45
Sonnenbrand	45
Wasserschlag	45

ANMERKUNGEN DER ENTWICKLER

Die Entwicklung von „Der Fluch des Dschinn" stellte uns in den Cyberlore Studios vor einige Herausforderungen. Wir wollten ein Spiel schaffen, das sich in seiner Einzigartigkeit von allen anderen Rollenspielen absetzt. Zunächst einmal sollte das Spiel einen einfachen Einstieg für all jene bieten, die von den komplexen Kampf-, Zauberspruch- und Gepäcksystemen frustriert sind, die in so vielen anderen Spielen verwendet werden. Wir waren schon immer der Meinung, daß es mehr Spaß macht, einen Zauberspruch anzuwenden als ihn zu lernen. Der Echtzeitkampf fügt somit auch Elemente der Gefahr und der Überraschung in dieses Spiel ein, welche in den Rundenorientierten Kampfsystemen fehlen.

Wir wollten, daß der Spielercharakter von vornherein ausgewürfelt ist und eine bestimmte Vorgeschichte besitzt. Diese Tatsache stellt Sie vor eine völlig neue Herausforderung: Die Nichtspielercharaktere in diesem Spiel erwarten von Ihrem Charakter eine bestimmte Verhaltensweise, nämlich die eines jungen Prinzen. Aber wir geben Ihnen eine große Auswahl an Möglichkeiten. Ihr Prinz kann alles sein, was Sie möchten: Ehrbar, ungeduldig oder regelrecht unverschämt. Natürlich birgt Unverschämtheit gegenüber den falschen Personen immer die Gefahr, sehr schnell im Gefängnis zu landen.

Die AL-QADIM™-Spielwelt stellte ihre eigenen Herausforderungen an unsere Entwickler und Spieler. Dies ist nicht die bösartige 'Hack and Slash'-Welt, in der üblicherweise gespielt wird. Dies hier ist eine sorgfältig strukturierte Gesellschaft, in der Ehre wichtiger ist als Muskelkraft. Der Spieler, der vorhat, sich durch dieses Spiel durchzuschlagen, sollte den Spielstand besser öfter speichern.

Das Aussehen des Spiels ist ebenfalls einzigartig. Wir wollten, daß es auf den Spieler wie die alten „Technicolor"-Filme über Sindbad und 1001 Nacht wirkt, mit denen wir aufgewachsen sind. Wir haben die Orte im Spiel niemals als wirkliche Orte gesehen. Stattdessen betrachteten wir sie als Filmszenen auf ausgearbeiteten Bühnen, während wir zur Ausstattung dekorative Requisiten benutzt haben und die Schauspieler mit Kostümen aus 1001 Nacht eingekleidet haben.

Wir hoffen, daß „Der Fluch des Dschinn" aus dem Markt der Fantasy-Rollenspiele herausragt und Ihnen einen einzigartigen Spielspaß liefert.

Viel Vergnügen!

CREDITS

Cyberlore Studios, Inc.

Spielentwurf	Herb Perez
Produzent	Lester Humphreys
Hauptprogrammierer	Ken Grey
Grafiker	Garret McCarthy, Herb Perez
Texter	Herb Perez, Joseph Minton, Ken Eklund, Dan Greenberg
Weitere Programmierer	Lester Humphreys, Joseph Minton, Ken Eklund, Dan Greenberg, Steven Wolf
Regelbuchautor	Joseph Minton
Haupt-Spieletester	Jim DuBois

Strategic Simulations, Inc.

Produzent	Brett Berry
Weitere Produzenten	Nicholas Beliaeff, Chuck Kroegel, George MacDonald
Assistierender Produzent	William Dunn
Regelbuch-Redakteure	Eileen Matsumi, André Vrignaud
Musikalische Leitung	Cooksey
Technische Unterstützung	Matt Shussett
Testüberwachung	Glen Cureton
Haupt-Spieletester	Joshua Cloud
Weitere Spieletester	John Cloud, Cyrus Harris, Jeff Peña, Steven Okano, Mike Higgins, Ben Cooley

Testunterstützung	Annette Grove, Rose Ramos
Kampatibilitätstest	Top Star Computing Services, Inc.
Grafikdesign und DTP	Louis Saekow Design: David Boudreau, Leedara Zola
Druck	A&a Printers and Lithographers, Inc.
Besonderer Dank an	Jim Ward and Tom Wahl

Weitere Credits

Musik	Eric Heberling, Rob Wallace, Nada Lewis
FM Voice Design	The Fatman

Softgold Computerspiele GmbH

Projektleitung	Bernd „Al Carnim“ Kurtz
Programmübersetzung	Thorben Wöhler, Bernd Kurtz, Susanne Dieck
Grafikanpassung	Thomas Buchhorn, Susanne Dieck
Übersetzung Handbuch	Jörg Manfred Gräfingholt
Lektorat	Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Spieletester	Christian Schneider, Susanne Dieck, Michael Schievenbusch
Gestalterische Betreuung	Oliver Dannat
Produktion	Jörgen Schlegel
Satz/Reinzeichnung	Cord Steinbüchel
Belichtung	DTK-Publishing-Service
Druck	Lippert Druck & Verlag

NOTIZEN

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, AL-QADIM and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under licence from Strategic Simulations, Inc. All characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. and used under licence from Strategic Simulations, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corp. (c)1994 TSR, Inc. (c) 1994 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved. Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.

Published by SOFTGOLD
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AL-QADIM and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.